

2'99 €
PLAYSTATION 3 • Wii • XBOX 360 • PS2 • PSP • DS • 3D
TODOS LOS VIDEOJUEGOS PARA TODAS LAS CONSOLA
Nº 2
HOBBY CONSOLAS
HOBBY 20 ANIVERSARIO
¡PROBAMOS A FONDO
LOS PRIMEROS JUEGOS!
¡LLEGA 3DS!
Resident Evil Mercenaries,
Super Street Fighter IV 3D, PES 2011 3D,
Pilotwings, Nintendogs, Ridge Racer 3D...
→REPORTAJE
THE ELDER SCROLLS SKYRIM
¡Alucina con e rol más épico
→PREESTRENO
SHIFT 2 UNLEASHED
Primer contacto con el nuevo Need For Speed
Portugal 2,99
8 424094 810017
GUÍAS&TRUCOS
→SUPLEMENTO DE REGALO
GUÍA MARVEL VS. CAPCOM 3
¡Y los mejores trucos para todas las consolas!
AL DETALLE
¡ASÍ ES NGP!
La nueva portátil de Sony ¡¡en nuestras manos !!






EL KIOSKO DE MIC___MIC


DEFENDYOURHOMEFRONT.COM
KAOS
THQ
www.thq.com
XBOX 360
Jump in

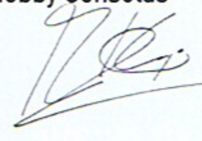


16
pegi.info
PlayStation Network
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT
3D
Compatible Game
MOTORSTORM
APOCALYPSE
EL 17 DE MARZO SE DA LA SALIDA.
¿LLEGARÁS A LA META?
El 17 de marzo se da la salida a la carrera más emocionante que hayas vivido nunca
y tendrás que demostrar de qué estás hecho. Llega una ciudad entera con más
de 40 pistas donde tendrás que escapar de terremotos, disparos, misiles, y muchos
más peligros. Tienes 13 tipos de vehículos a elegir. Motos, camiones, bigfoots,
muscle cars... Compite contra 16 jugadores online o con hasta 4 a pantalla partida.
¡Acelera y no mires atrás! A ver si llegas a la meta.
motorstorm.com
Ahora todas
las novedades
de PlayStation
gratis en tu móvil
con la aplicación
de PlayStation
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe

El futuro es portátil



MANUEL DEL CAMPO
Director de Hobby Consolas



manuel@axelspringer.es

3DS y NGP. Estás combinaciones de letras (y números) son las protagonistas del momento. Nintendo y Sony vuelven a encontrarse/enfrentase en el mundo de las portátiles con dos propuestas tan diferentes como atractivas. No ha hecho sino comenzar el año y ya sabemos lo que más va a dar que hablar en los próximos meses: dos consolas "enormes".

La primera en llegar será Nintendo 3DS. Por eso le hemos dedicado nuestra portada, tras probar a fondo sus primeros juegos. La experiencia de las 3D sin gafas resulta muy llamativa. Y en el lanzamiento la veremos aplicada a franquicias de sobra conocidas, como *Resident Evil*, *Street Fighter*, *Nintendogs* o *Pro Evolution*. Un catálogo que suena a apuesta sobre seguro (títulos que siempre funcionan) aunque también a escasas novedades, que espero llegarán más adelante.

Para NGP esperaremos hasta finales de año. El nombre es aún provisional, pero nadie duda de que Sony se ha lanzado a tumba abierta con una consola que incluye casi todos los avances tecnológicos que ofrecen los dispositivos portátiles de última generación. Kagotani ha tenido el privilegio de tenerla en sus manos y hablar con uno de sus responsables. No os perdáis el reportaje porque no tiene desperdicio.

¿Está el futuro en las consolas portátiles? No exclusivamente, pero la evolución social nos lleva a productos que podamos transportar y que nos ofrezcan diversión inmediata y prestaciones añadidas. Amigos, esto cada vez se vuelve más apasionante.







LA REDACCIÓN



JAVIER ABAD
Subdirector
jabad@axelspringer.es

Capcom da el golpe. No soy un gran fan de los juegos de lucha, pero me quito el sombrero ante Capcom, una compañía que ha conseguido revitalizar un género que andaba un poco pachucho. Lo ha logrado con juegos como *Street Fighter IV*, que también llegará a 3DS, o *Marvel vs Capcom 3*, que va analizado en este número.



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe
david@axelspringer.es

NGP MGS4 OMG. ¿No se entiende? Son las siglas de *Metal Gear Solid 4* para NGP (la nueva portátil de Sony) y "oh my god". ¡Pero si es el mismo juego de PS3 y además se ha trasladado en apenas un par de semanas! Por fin se acabó eso de que los juegos portátiles tienen que ser más cortos y sencillos que los de sobremesa.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.

Se acabó el bis. Activision ha anunciado que da carpetazo a la saga *Guitar Hero*. Hace tiempo (tras la tercera parte, diría yo) que la franquicia daba palos de ciego y se abusaba de la fórmula. Pero ahora que ya no tendremos más entregas, me qued con una sensación de vacío, como si las próximas navidades me fuera a faltar algo...

LOS OBJETIVOS DE HOBBY CONSOLAS

• **OFRECER LA INFORMACIÓN MÁS COMPLETA SOBRE TODAS LAS CONSOLAS.** Sabemos que -como nosotros-, eres un auténtico apasionado de los videojuegos, y por eso te contamos todo sobre todos los modelos de consola. Te garantizamos que en nuestra revista encontrarás cada mes toda la información que necesitas para estar a la última en el mundo de los videojuegos.

• **RIGOR E INDEPENDENCIA.** En Hobby Consolas no nos casamos con nadie. Ten por seguro que si te decimos que un juego es bueno (o malo) es porque estamos totalmente convencidos de que así es. Nosotros también compramos videojuegos y sabemos lo que cuestan...

• **MÁXIMA ACTUALIDAD.** Si sale una nueva consola, Hobby Consolas será la primera revista que hablará de ella. Si estás deseando ver las primeras imágenes de un juego, no dudes que las encontrarás aquí. Aunque tengamos que irnos al fin del mundo a conseguirlo, siempre seremos los primeros en ofrecerte las mejores noticias.

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 234. MARZO 2011



LOS JUEGOS DE 3DS
Primeros títulos a examen



PÁGINA 49 REPORTAJE

Probamos a fondo RE Mercenaries y todos los juegos que acompañarán a 3DS en su lanzamiento



MARVEL vs CAPCOM 3
Libra la batalla definitiva

PÁGINA 70 ANÁLISIS

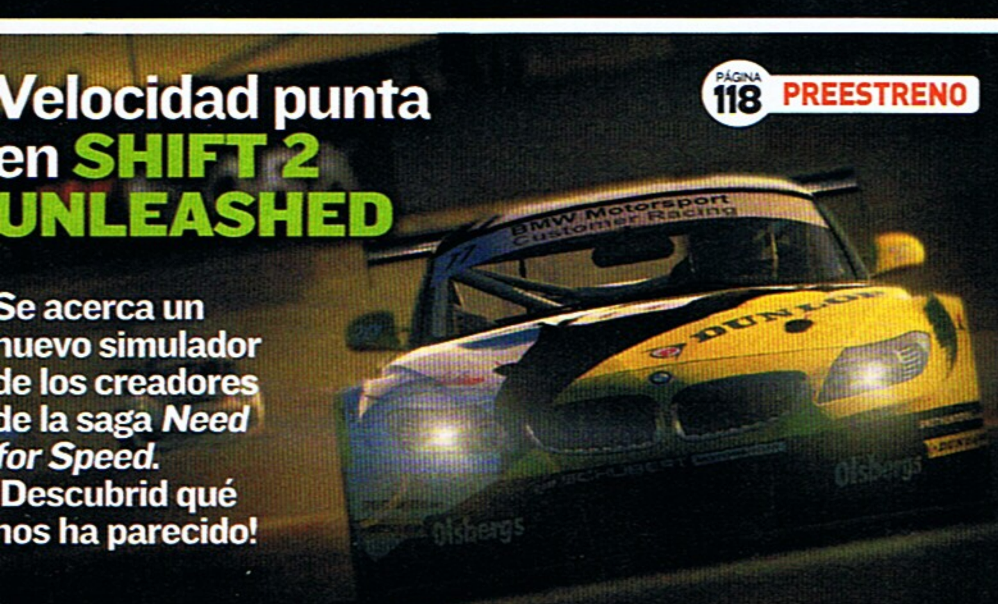
Analizamos a fondo este juego de lucha, protagonizado por los héroes de los comics Marvel y los juegos más conocidos de Capcom.



Todos los detalles de la nueva PORTÁTIL DE SONY

PÁGINA 32 REPORTAJE

Hemos tenido en nuestras manos a la sucesora de PSP, y os contamos cómo funciona, sus prestaciones, los primeros juegos...



Velocidad punta en SHIFT 2 UNLEASHED

PÁGINA 118 PREESTRENO

Se acerca un nuevo simulador de los creadores de la saga *Need for Speed*. ¡Descubrid qué nos ha parecido!



PÁGINA 44 REPORTAJE

La gran aventura de THE LAST GUARDIAN

Entrevistamos en exclusiva al creador de esta mágica odisea para PS3.

TODOS LOS JUEGOS

Personajes con malos humos

Todavía quedan unos cuantos personajes que fuman en nuestras consolas. Ahora que ha entrado en vigor la nueva "ley anti-tabaco", ¿cómo se las arreglarán para salvar el mundo y abandonar sus cigarrillos?



DUKE NUKEM

Duke

A nuestro héroe le van las emociones fuertes, las chicas, el rock y los puros... es tan duro que podría dejarlo sin chicles ni parches de nicotina.



HALO

Sgto. Johnson

¿Qué sería de un sargento "chusquero" sin ese puro a medio fumar? Le da una imagen de dureza para impresionar a los Covenant.

VANQUISH

Sam Gideon

Mientras su poderosa armadura de combate le protege de los disparos, aprovecha para relajarse con un pitillo. Un guiño de su creador, Shinji Mikami.

DEUS EX

Adam Jensen

Parece mentira que en el futuro los héroes sean adictos a la nicotina. Quizá sea porque después les limpian los pulmones mediante implantes.

METAL GEAR

Solid Snake

A su edad, no parece dispuesto a abandonar el "vicio". Especialmente si el humo sirve para detectar los láser.

CALL OF DUTY

Capt. Prince

Ha escapado de un Gulag, y ha disparado a terroristas en Chernobyl... ¿no se merece el puro de la victoria?

MOLA

→ Tener Little Big Planet 2 desde el mismo día que se puso a la venta.
Seguro que a estas alturas ya has conseguido adiestrar a un pequeño ejército de sackbots que te sigue a todas partes, cumplen tus órdenes a rajatabla... ¡y te adoran!



→ Que a veces en el modo online de *Call of Duty* los novatos empiecen a disparar al techo. Si es que me pongo contento de verlos y todo...
Seguro que los enemigos del piso de arriba no se ponen igual de contentos... ¿a que eso no lo habías pensado?.

→ Que mi abuela disfrute viéndome jugar a *Uncharted 2* porque dice que es como estar viendo una película.
Y además pensará que la programación de la sobremesa ha mejorado mucho, desde que han cambiado los programas de cotilleo por las aventuras.

→ Que mi tío me presentó a unos amigos que eran clavaditos uno a Chuck norris, otro a Snake y otro a Marston, de *Red Dead Redemption*
¿No será tu tío el fontanero? Ese bajito y con bigote, que se empeña en ir saltando a todas partes y no se quita la gorra...

→ Empezar el año jugando con *Dead Space 2*.
Es verdad que mola... pero luego, por las noches, tienes que dejar la luz encendida.



→ La nueva imagen de vuestra revista... ¡ESO SÍ QUE ES UN BUEN CAMBIO DE LOOK!
Y eso que no nos has visto cuando volvemos de la peluquería, o de comprarnos unos "trapitos"... ¡estamos arrebatadores!

NO MOLA

→ Que tu novio tenga Gran Turismo 5 y no te deje apenas jugar a tu juego, porque él esta enganchado al suyo.
¿Y no sería mejor que os pusierais de acuerdo y cada vez jugase uno? ¿O que probarais el multijugador? Al menos, que hagas de copiloto...



→ Que llevemos años y años hablando de un posible *Shenmue* sin que llegue a ser una realidad. ¡Antes veremos a Paquirrín protagonizando el nuevo *Super Mario*!
Pero qué dices... si ya no se llama Paquirrín, ahora es Kiko, y creo que ya le han llamado para la captura de movimiento.

→ Que los juegos duren cada vez menos. Como sigan en esta línea nos veremos pagando por una demo.
Si al menos el precio se redujera en la misma medida...

→ Los juegos de Sega que nunca llegan traducidos, ni doblados, caso de *Yakuza 2 y 3*, y el 4 seguramente más de lo mismo. Sega debería empezar a ponerse las pilas.
Piensa que en el mundo "real" los personajes deberían hablar japonés y sería mucho más complicado entenderlos. Así que nos podemos alegrar.

→ Lo taaaaaarde que llega la revista a Chile, Ni siquiera ha llegado el numero con el E3.
Al menos, no tendrás que esperar mucho para que salgan los juegos desde que los ves en nuestro reportaje.



→ Que la 3DS sea tan cara, ¿se cree Nintendo que tenemos cara de billetes de 500 € o qué?
Tampoco seas exagerado... si tuviéramos la cara de billete de 500 euros, podríamos comprarnos dos consolas y nos sobrarían un par de monedas para tomarnos un café.

TU OPINIÓN CUENTA
Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es
O bien entra en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas
Las 4 colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta junto con un certificado que desmostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

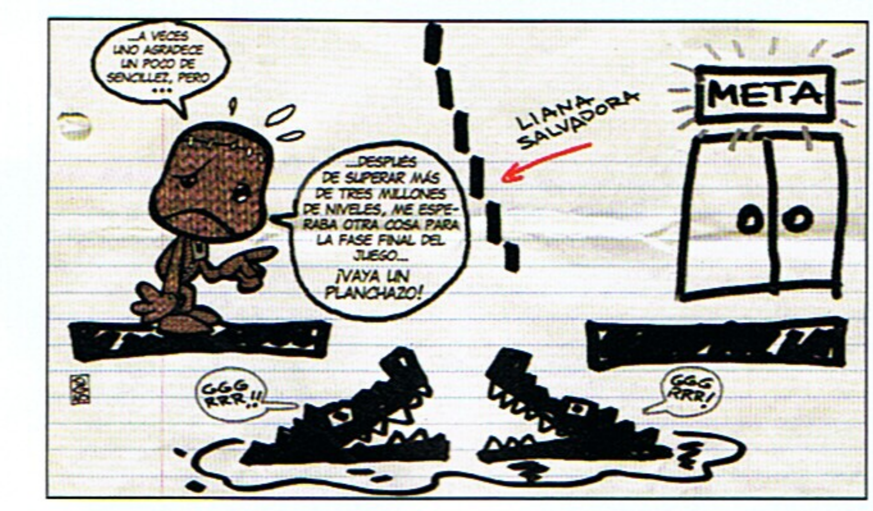
→ Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal).
Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



La imagen

Soy Kaz Hirai, y esta es NGP, mi nueva portátil

Este es el momento en que el presidente de Sony Computer Entertainment enseñó al mundo el primer modelo de NGP, la sucesora de PSP. El anuncio tuvo lugar el pasado 27 de enero durante el PlayStation Meeting, que se celebró en Tokio. Además de enseñar el prototipo, se mostraron vídeos con los primeros juegos de la consola y se adelantaron sus especificaciones técnicas. ¿Queréis saberlo todo? Nosotros estuvimos allí, así que ya estáis tardando en leer el reportaje que os hemos preparado.

→ ESTE MES EN FACEBOOK HABÉIS HABLADO DE...

Parece que nuestro cambio de imagen ha sido uno de los temas más calientes del mes pasado, pero eso no es todo. Aquí destacamos los comentarios más interesantes que habéis publicado en nuestro muro.

El diseño de la revista



Carlos Serrano

“Ahora que habéis remodelado la revista, podriais poner en las listas de los mas vendidos las unidades vendidas de cada juego.”



Ione Mendez

“Ha empeorado que los preestrenos esten al final, que los favoritos de la redaccion y los nuestros esten separados... Lo nuevo me gusta.”



Gabriel Moreno

“Me gustaría que hicieran Hobby Especiales hablando de la historia de los videojuegos, de la Atari 2600 a la PS3.”



Pedro NIeves

“Estaría bien que en el Especial 20 años hicieran un recopilatorio con los mejores juegos y mejores consolas.”

Killzone 3



Sergi Claramunt

“Ya está disponible la demo de *Killzone 3* para descargar.... ¡¡¡¡y es una caña-aaaaaaaaaaaaaa!!!!”



Jose María Serrano

“Hola a todos, ayer tarde me pasé la demo de *Killzone 3*. La verdad es que tiene una pinta bastante estupenda.”



Spector Maximum

“Buenas, ¿se sabe algo de fecha de salida de *Killzone 3*? La beta ya la estoy jugando... Es una pasada.”



Iñaki Tatay

“Yo lo probaba antes de comprarlo, porque de lo que esperaba a lo que han hecho hay mucha diferencia, la verdad.”

El precio de 3DS



Guille Berrocal

“Por ese precio prefiero comprarme una Xbox 360 o una PlayStation 3, con gráficos en alta definición.”



Maxi Lobo

“Nintendo 3DS tocará el cielo y tu serás testigo como fuiste testigo de que DS se convirtió en la portátil mas vendida”



Jesús Caballero

“Si me dices que te vas a comprar la 3DS y vas a pagar 250 euros para jugar a *Ocarina of Time* me parece de risa.”



Lmi no Hibi

“Para qué comprársela si de a aquí a unos meses estará la 3DS Lite, después la 3DSi y después 3DSi XL....”

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en esta sección escribiendo a: sensor.hobbyconsolas@axelspringer.es




Nintendo
"ÉCHATE UNAS RISAS CON TUS AMIGOS, JUGANDO ONLINE A CUATRO DEPORTES DISTINTOS".
Daniel Quesada
Jefe de Sección de Hobby Consolas
Cuatro deportes en un solo juego: Baloncesto, voleibol, hockey y balón prisionero.
Crea tu Mii y enfréntate a personajes del universo Nintendo.
Modo offline: hasta tres jugadores en modo cooperativo.
Modo online: 1 vs. 1 ó 2 vs. 2.
MARIO SPORTS MIX
POCAS REGLAS Y MUCHA DIVERSIÓN
3
www.pegi.info
nintendo Wi-Fi connection
Wii
TM, ® and the Wii Logo are trademarks of Nintendo. © 2010 Nintendo.

LA POLÉMICA

NGP o 3DS, ¿qué portátil os convence más?



NGP



Mario Jiménez
Colaborador de Hobby Consolas

Una consola para jugar de verdad

Abadíe, tu 3DS tiene poco que hacer frente a NGP, una máquina potente, con un atractivo diseño y que incorporará los elementos necesarios para jugar en cualquier parte. De entrada, se incluyen los dos sticks que tanto se echaban de menos y además ofrece una pantalla táctil con una calidad gráfica a la altura de PS3. Y eso por no hablar de las posibilidades que le dará el hecho de tener Android, 3G, GPS... No digo que la apuesta de Nintendo no sea atractiva, pero pronto nos cansaremos de sus 3D.

3DS

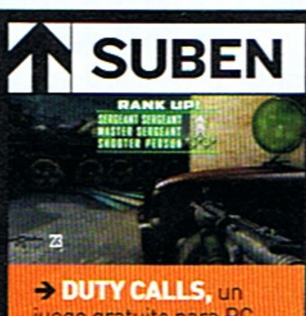


Borja Abadíe
Colaborador de Hobby Consolas

Una verdadera innovación

La verdad es que la especificaciones técnicas de la nueva NGP son realmente apabullantes: que si 4 procesadores, que si gráficos a la altura de PS3 (eso habrá que verlo), que si pantallas táctiles... En fin, una pasada. Pero, ¿qué hay de nuevo, viejo? Pues absolutamente nada. Es como una edición en HD de la PSP original. Mientras tanto, la 3DS ofrecerá algo nuevo (discutible si te gusta o no, pero nuevo) mientras que Sony sigue copiando lo que ha visto en la DS y el todopoderoso iPhone.

SUBEN



→ **DUTY CALLS,** un juego gratuito para PC que parodia a la archiconocida saga *Call of Duty*, y que lleva ya 1,25 millones de descargas.



→ **PLAYSTATION 2** que 11 años después de su lanzamiento en Japón ha alcanzado los 150 millones de consolas vendidas. ¡Todo un récord!



→ **NUKA BREAK,** un corto basado en *Fallout* hecho por fans, que demuestra lo bien que puede quedar un homenaje con talento y cariño.



→ **LA LUCHA,** que sigue viviendo una edad dorada, este mes con *Marvel vs Capcom 3* y pronto con *S. Street Fighter IV* y *Dead or Alive* para 3DS.

BAJAN



→ **BIZARRE CREATIONS,** responsables de juegos como *Project Gotham Racing* o *Blur*, que han echado el cierre en las últimas semanas.



→ **LOS JUEGOS MUSICALES.** Al cierre de MTV Games se une que Activision ha anunciado que no habrá más *Guitar Hero* (al menos en 2011).



→ **CAROLE LIEBERMAN,** una psicóloga americana que insinúa que el aumento de violaciones se debe al sexo en los videojuegos.



→ **LA SECUELA DE MIRROR´S EDGE,** que ha sido cancelada por culpa de las escasas ventas que registró el primer juego.

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Ken Levine
Diseñador de *Bioshock*

“Tanto como desarrollador como jugador, no tengo ningún deseo de que salgan nuevas consolas”



Tim Schafer
Creador de *Brutal Legend*

“Hay gente que piensa incluir detalles graciosos en los juegos y luego los quita, no sea que molesten a alguien.”



Kaz Hirai
Presidente de Sony Computer Entertainment

“PlayStation no solo compite con otras consolas, sino con cualquier forma de entretenimiento, incluso beber.”

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 31 DE ENERO

DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Call of Duty Black Ops	(PS3)	1	3
2	Gran Turismo 5	(PS3)	2	3
3	FIFA 11	(PS3)	9	5
4	Assassin´s Creed La H.	(PS3)	3	3
5	New Super Mario Bros.	(Wii)	6	2
6	Just Dance 2	(Wii)	8	2
7	Donkey Kong Country R.	(Wii)	7	2
8	Prof. Layton y el Futuro...	(NDS)	10	4
9	Art Academy	(NDS)	5	2
10	Super Mario Galaxy 2	(Wii)	-	1





Call of Duty: Black Ops
A pesar de que han perdido algo de fuerza en el resto del mundo, estos soldados siguen implacables en nuestro país y, de nuevo, han conseguido vender más que el resto. Tiene pinta de que van a dar bastante "guerra".

Just Dance 2
Bailar está más de moda que nunca, y con este juego es posible darlo todo al ritmo de Rihanna, Mika y otros muchos artistas.

Por consolas

PS3
1 Call of Duty Black Ops
2 Gran Turismo 5
3 FIFA 11
4 Assassin´s Creed la H.
5 Pro Evol. Soccer 2011
6 NFS Hot Pursuit
7 Little Big Planet 2
8 Sports Champions
9 Dead Space 2
10 RDR Undead Nightmare

XBOX 360
1 Kinect Sports
2 Call of Duty Black Ops
3 FIFA 11
4 Assassin´s Creed la H.
5 Dance Central
6 Halo Reach
7 Pro Evol. Soccer 2011
8 Your Shape Fitness Ev.
9 NFS Hot Pursuit
10 Dead Space 2

Wii
1 New Super Mario Bros
2 Just Dance 2
3 Donkey Kong Country
4 Super Mario Galaxy 2
5 Planet 51

NDS
1 El P. Layton y el Fut...
2 Art Academy
3 Planet 51
4 New Super Mario Bros
5 Sonic Colours

PSP
1 Pro Evol. Soccer 2011
2 Code Lyoko
3 FIFA 11
4 Sonic Rivals 2
5 Sega Megadrive collect...

PS2
1 Pro Evol. Soccer 2011
2 FIFA11
3 Sonic Heroes
4 Spartan Total Warrior
5 Kingdom Hearts 2

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 24 al 30 de enero — Datos cedidos por MagicBox

1 The Last Story Wii
2 Valkyria Chronicles 3 PSP
3 Ore no Imouto ga Konna ni Kawaii... PSP
4 Kenka Bancho 5: Otoko no Rule PSP
5 Toaru Majutsu No Index PSP
6 Dragon Age: Origins PS3
7 Monster Hunter Portable 3rd PSP
8 Dream Club Zero Xbox 360
9 KH: Birth by Sleep Final Mix PSP
10 Donkey Kong Returns Wii



The Last Story es el último RPG de Hironobu Sakaguchi (*Final Fantasy, Lost Odyssey*), y está en lo más alto en Japón. Lo malo es que parece difícil que el juego llegue a occidente.

En EE.UU.

Del 22 al 29 de enero — Datos cedidos por VGChartz

1 Dead Space 2 Xbox 360
2 Kinect Adventures Xbox 360
3 Little Big Planet 2 PS3
4 Wii Sports Wii
5 Two Worlds II Xbox 360
6 Wii Sports Resort Wii
7 Just Dance 2 Wii
8 Call of Duty Black Ops Xbox 360
9 Donkey Kong Returns Wii
10 Wii Fit Plus Wii



Dead Space 2 ha conquistado al público americano y es líder indiscutible de ventas tanto en PS3 como en Xbox 360. No nos extraña, porque tiene una calidad tremenda.

En Gran Bretaña

Del 29 de enero al 5 de febrero — Datos cedidos por ELSPA

1 Dead Space 2 PS3, Xbox 360
2 FIFA 11 PS3, Xbox 360
3 Assassin´s Creed La Hermandad PS3, Xbox 360
4 Call of Duty: Black Ops PS3, Xbox 360
5 Little Big Planet 2 PS3
6 Just Dance 2 Wii
7 Need For Speed: Hot Pursuit, PS3, Xbox 360
8 Art Academy NDS
9 The Sims 3 PS3, Xbox 360, Wii, NDS
10 Wii Fit Plus Wii



Los SIMS 3 remontan el vuelo y vuelven a entrar en la lista de los títulos más comprados por los jugones británicos. ¿Creéis que tomarán también el té de las 5 sus álter ego virtuales?

La cifra

150.000.000 de PS2 se han vendido en el mundo desde que salió en Japón, en marzo de 2000.

PRIMER CONTACTO PLAYSTATION 3

La última línea de defensa

Nathan Hale ha muerto y las Quimeras se extienden por el mundo. ¿Es el fin de la humanidad? No, si podemos evitarlo en septiembre, cuando salga Resistance 3.

Joseph Capelli, el soldado que eliminó a Hale al final de la segunda parte, tomará el relevo como protagonista de **este shooter apocalíptico,** ambientado en una historia alternativa en que los aliens nos han invadido. **Nuestra misión será atravesar los EE.UU.,** de Oklahoma a Nueva York, mientras nos encontramos con los últimos vestigios de la humanidad. **El nivel que hemos probado tenía un diseño abierto,** en oposición a los "pasillos" que hemos visto en otros títulos del género, y mostraba una enorme selección de armas (que podemos escoger mediante una rueda, como en el primer *Resistance*). El broche final de este primer escenario era **un enfrentamiento contra un gigantesco alienígena acorazado.**

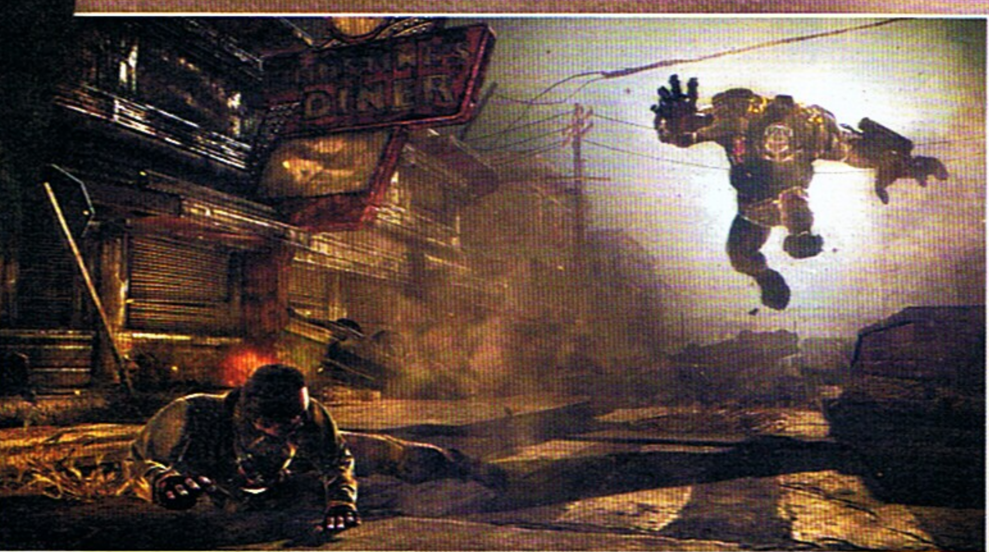
También se ha confirmado la presencia de un **multijugador cooperativo (online o a pantalla partida)** que no alcanzará los 8 jugadores del juego anterior, aunque será más espectacular, así como los combates "todos contra todos", que tendrán lugar en escenarios ambientados por todo el mundo. *



LAS QUIMERAS lucirán un aspecto aterrador, sobre todo los gigantescos enemigos de fin de nivel. ¿Qué os parece este?



NOS ENFRENTAREMOS a los alienígenas en unos escenarios abiertos y llenos de peligros.



TENDRÁ UN MODO COOPERATIVO ONLINE Y A PANTALLA DIVIDIDA



NOTICIAS BREVES



→THE DARKNESS 2 DESATA EL PODER OSCURO

2K Games ha anunciado recientemente que en otoño los usuarios de PS3 y Xbox 360 podremos disfrutar de *The Darkness 2*, la secuela de un fantástico "shooter" sobrenatural basado en los cómics de Top Cow. Metidos en la piel de Jackie Estacado, podremos deshacernos de nuestros enemigos gracias a nuestras armas y a los poderes del Brazo del demonio.

→GUERRA DE BANDAS PARA EL PRÓXIMO OTOÑO

La tercera entrega de *Saint´s Row* ya está casi a punto. Desde THQ han confirmado que su próximo "sandbox" de mafiosos aparecerá en PS3 y Xbox 360 durante el tercer trimestre de 2011.

→LA MEJOR VERSIÓN DE FINAL FANTASY IV



Los usuarios de PSP podremos disfrutar en primavera de una recopilación que contendrá las versiones remasterizadas de *Final Fantasy IV* y su secuela, *The After Years*, además de un escenario adicional que une ambos juegos. Esta colección imprescindible se completará con una galería de imágenes de Yoshitaka Amano.

→¡VUELVE SUPER MARIO!

Cualquier detalle relacionado con el fontanero más famoso de los videojuegos es noticia. Más aún cuando su creador, Shigeru Miyamoto, ha confesado que ya se encuentra desarrollando su próximo juego de plataformas para 3DS. Lo que aún se desconoce es su fecha de lanzamiento, aunque, en palabras de su creador, será "tan pronto como sea posible".

→EL SALVAJE OESTE DE CALL OF JUAREZ

Después del éxito de *Red Dead Redemption*, no es de extrañar que Ubisoft haya decidido rescatar su saga *Call of Juarez*, que también está ambientada en el Oeste americano. La próxima entrega se llamará *The Cartel* y aparecerá en verano en PS3 y Xbox 360, nos sorprenderá por estar ambientada en el presente, entre L.A. y Ciudad Juarez.

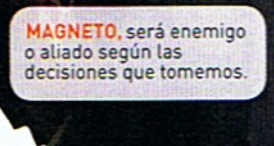
ANUNCIO PS3 - XBOX 360 - Wii - NINTENDO DS

Yo de mayor quiero ser mutante

Activision está trabajando en el nuevo X-Men Destiny, que llegará el próximo otoño con tres nuevos mutantes.

En este nuevo RPG de acción basado en el universo de Marvel podremos elegir a nuestro protagonista entre 3 nuevos mutantes creados para la ocasión. Pero eso no es todo, ya que también podremos elegir cuáles serán sus poderes y desarrollarlos a nuestro aire. Incluso tendremos algunos de los poderes de los mutantes más famosos de la serie, con los que realizaremos todo tipo de combos para acabar con los malos. La historia nos situará en San Francisco, con el profesor Xavier muerto y un reciente ataque que ha dejado la ciudad sumida en el caos. A partir de ahí el desarrollo de los acontecimientos lo dictarán nuestras decisiones. De este modo podremos ser un "buenazo" luchando codo con codo con los X-Men o un sinvergüenza apoyado por la hermandad de mutantes diabólicos de Magneto. Lo malo es que tendremos que esperar al otoño para jugarlo.





MAGNETO, será enemigo o aliado según las decisiones que tomemos.



LOS MUTANTES MÁS CONOCIDOS, como Gambito, aparecerán a lo largo de la aventura para echarnos un cable o detenernos.

PRÓXIMO LANZAMIENTO PS3 - XBOX 360

Vámonos "de fiesta"

La nueva edición de GameFest será más grande aún que la anterior.

Ante el éxito de la 1ª edición de GameFest, sus organizadores no se lo han pensado dos veces y volverán a lo grande. Con más metros de exposición (16.200 m²) y montones de juegos para probar. Además, tendremos 4 días para disfrutar la feria, del 29 de Septiembre al 2 de Octubre. Unas 40.000 personas fueron el año pasado y las entradas se agotaron. ¿Vas a perdértelo?. Podrás comprar las entradas en las tiendas Game y en www.gamefest.es



Visto así...

por Melissa

Desde que he empezado a trabajar en la redacción de esta revista he descubierto que **los videojuegos conforman un universo enorme.** Cada vez que voy por allí mis compañeros se desviven por enseñarme cosas nuevas. Como les apasiona su trabajo, ellos (qué majos) encantados de descubrirme curiosidades. Y es que con los juegos asequibles me defiendo, pero hay cada uno...

Esta vez le hemos dado un buen repaso a los juegos de acción. Y me ha llamado la atención una cosa: a los programadores **les encanta ocultar las caras de los protagonistas**. A *Halo* y *Crysis 2* (título muy apropiado para los tiempos que corren) me remito.

Puede que lo hagan para dar un toque misterioso o sofisticado a los héroes, no sé, pero mi mente **asocia lo de no ver el rostro con gente perversa que tiene algo que ocultar**. Bueno, dejando a Yen al margen (que ya me han contado...).



ISAAC, SI TE QUITARAS EL CASCO más a menudo, ligarías más con las nenas...

Y es que, si no podéis verlos, **¿cómo vais a identificaros con ellos?** Que digo yo que es de lo que se trata ¿no?. Mirad el muchacho de *Dead Space*: le costó quitarse el casco, pero ahora resulta más "humano" y, al menos a mí, me resulta más fácil empatizar con él (que mira que lo pasa mal el pobre). Señores, ¡menos cascos y más caras!

2K, HOBBY NEWS y Hobby Consolas

Te traen en exclusiv
¡la demo de
Duke Nukem Foreve

DUKE NUKEM FOREVER

¡Hazte con uno de los 3.000 códigos!

1 Para conseguir antes que nadie la demo de «Duke Nukem Forever» en Hobbynews.es introduce esta dirección en tu navegador: **www.hobbynews.es/promocion/duke-nukem** y sigue las instrucciones para lograr tu código.

2 Si estás entre los 3.000 primeros afortunados en solicitar y conseguir el código para la demo –¡corre que se acaban!–, entra en: **www.dukenukemforever.com/access** e introduce el código recibido en Hobbynews.







PRIMER CONTACTO PS3 Y XBOX 360 ▶ Vídeo en HOBBYNEWS.es

Misterio y acción en un futuro cyberpunk

Hemos jugado al nuevo Deus Ex Human Revolution, la aventura oscura y futurista desarrollada por Eidos.

Ya os hemos hablado de Adam Jensen; un agente de seguridad que investigará una conspiración en un futuro próximo, en pleno año 2027. Nosotros le controlaremos en primera persona, mientras decidimos como llevar a cabo nuestras pesquisas. Podremos infiltrarnos, "socializar", piratear máquinas y, sobre todo, liarnos a tiros cuando la cosa se complique.

Para facilitar nuestra tarea contaremos con una serie de implantes corporales, que mejoraremos con la experiencia, y nos darán habilidades especiales. Eso sí, el juego está pensado para que nos vayamos especializando, ya que será imposible potenciar todos los implantes en una sola partida. *Human Revolution* tendrá diferentes finales y llegará en primavera. *



ACCIÓN E INFILTRACIÓN irán de la mano en esta aventura en primera persona inspirada en el cyberpunk.

ADAM JENSEN es un agente de seguridad que va equipado con implantes corporales que mejoran sus habilidades..

5 PREGUNTAS A... DAVID DE GEA

Hablamos con el portero del Atlético de Madrid, quien, además de ser un gran deportista, se revela como un auténtico fanático de los videojuegos.



1 ¿A qué estás jugando actualmente?
Tengo PS3 y Kinect. Principalmente juego a *FIFA11* y a *Call of Duty: Black Ops*. Me gustan mucho, y juego siempre que puedo.

2 ¿Cuál fue tu primera consola?
Mi primera consola fue la Sega Mega Drive. Sí, creo recordar que fue esa, aunque han pasado ya unos cuantos años....

3 ¿Cuántas horas juegas a la semana?
Antes lo hacía desde que llegaba del cole hasta que me acostaba. Ahora juego menos, pero lo hago casi todos los días.

4 ¿Juegas solo o en compañía?
Generalmente suelo jugar acompañado, tanto en el *FIFA11* como en el *Call of Duty*. En este último juego bastante en modo online.

5 ¿Jugáis en las concentraciones del equipo?
De vez en cuando, y se apunta la mayoría de la plantilla. Los que más son el Kun, Reyes, Mérida, Costa y Ujfalusi.











PRIMER CONTACTO **PS3, XBOX 360 Y Wii**

Juego, set y partido

Nos enfrentamos a los ases de la raqueta en Virtua Tennis 4.





Los tenistas más en forma del panorama internacional volverán a verse las caras en este arcade de Sega. A la emoción de los partidos simples (con una veintena de estrellas de la ATP y la WTA) habrá que sumar un montón de minijuegos de entrenamiento y un modo carrera lleno de posibilidades. Además, *Virtua Tennis 4* será compatible con PSMove, Kinect y Wii Motion Plus, desde una perspectiva más cercana, casi en primera persona. También será compatible con 3D y aparecerá durante esta primavera. *

ANUNCIO **PS3 Y XBOX 360**

Caballero oscuro y en viñetas

Aún faltan unos meses para el lanzamiento de *Batman Arkham City* en nuestras consolas; por eso DC ha decidido lanzar un cómic que servirá como prólogo y que contará con seis números. El guión estará escrito por Paul Dini, que también ha creado el argumento del juego, mientras que el dibujo correrá a cargo de Carlos D´anda. *



PRIMEROS DATOS PS3 Y XBOX 360

La vuelta a los orígenes

Silent Hill: Downpour, la octava entrega de la saga, volverá a estremecernos.



Después de unas entregas "descafeinadas", la saga *Silent Hill* volverá en otoño a sus orígenes con un desarrollo inspirado en los primeros títulos. El protagonista será Murphy Pendleton, un preso que escapa del autobús en el que le trasladan para acabar atrapado en el pueblo de Silent Hill.
Los combates serán más agobiantes, porque solo llevaremos un arma y además se romperá con el uso, así que habrá que apañárselas con lo que encontremos por los escenarios... o huir en vez de pelear. También regresarán los puzles para hacernos pensar, la niebla, las criaturas horripilantes y el verdadero miedo típico de esta serie.



LA ATMÓSFERA OPRESIVA será la protagonista una vez más, con los escenarios oscuros y destartalados.



LOS SECUNDARIOS reaccionarán de un modo u otro según nuestras decisiones y nuestro comportamiento.

ANUNCIO Wii

El dragón se reinventa

Skylanders Spyro´s Adventure mezclará videojuegos y juguetes.



Skylanders, la nueva entrega de la saga *Spyro*, va a cambiar radicalmente de planteamiento. Saldrá en otoño, y vendrá con 3 figuras de juguete y lo que han llamado el "Portal del Poder", donde las colocaremos para hacer que cobren vida en la pantalla y así controlar al que más nos guste. Además, almacenarán la información de la aventura, por lo que podremos llevarlos a casa de un amigo para continuar nuestra partida. Habrá 30 muñecos distintos, aunque con los 3 que vendrán "de serie" se podrá completar la aventura o jugar a sus modos cooperativo y versus.

en voz baja

por javier abad



→Salud, compañeros de partida. A ver si me echáis una mano, que tengo que hacer sitio en mi columna y la tengo repleta de rumores. El primero viene de los despachos más exclusivos de la industria, porque **habla del interés de Activision por comprar Take 2.** ¿Os imagináis lo que sería tener títulos como *Call of Duty* y *GTA* bajo el mismo sello?

→Yoshinori Ono, de Capcom, ha hecho saltar la liebre por partida doble. Por un lado ha dicho que cree que es **el momento de "resucitar" la saga *Onimusha*.** Por otro, ha desvelado que la primera vez que vio una Nintendo 3DS funcionando fue **¡con *Resident Evil 5*!** Habrá que marcar de cerca a su compañía...



¿HABRÁ OTRO RESIDENT EVIL en lista de espera de los lanzamientos de 3DS?

→A todos los que están deseando ver juegos más profundos en Kinect seguro que les gustaría que se hiciera realidad un rumor que habla de un **Gears of War compatible con el periférico** de Xbox 360. ¿Me equivoco?

→Es hora de irse, pero antes os dejo una última perla: dicen que **Bungie** tiene entre manos un proyecto que **mezclará el shoot´em up con los mundos persistentes** propios de los RPG multijugador online. Habrá que ver si finalmente se hace realidad, y qué tal funciona.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

MARZO

3 PS3/360
FIGHT NIGHT CHAMPION traerá los combates de boxeo más espectaculares.



4 Wii
uDRAW, el nuevo periférico de Wii, tiene forma de paleta y mezcla los videojuegos con el dibujo.



10 PS3/360
DRAGON AGE II llegará cargado de novedades con la firma de Bioware.



11 PS3/360
HOMEFRONT nos pondrá en la piel de la resistencia estadounidense ante una invasión norcoreana, en el año 2027.



15 PS3/360
DEUS EX: HUMAN REVOLUTION nos llevará a los orígenes de esta saga táctica.



17 PS3
MOTORSTORM APOCALYPSE plantea carreras "off road" llenas de destrucción.





18 PS3
YAKUZA nos volverá a meter en los bajos fondos de Tokio.



18 PS3/360
MOTO GP 10/11 acelerará con todos los pilotos de la nueva temporada.

18 Wii
OKAMIDEN llevará a DS la magia de la mitología japonesa.



18 PS3/360
TOP SPIN 4 dará los mejores partidos de tenis de la ATP.

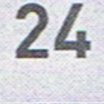
22 PS3
TRILOGÍA TOMB RAIDER. ¡Lara Croft vuelve en HD!



25 LANZAMIENTO
NINTENDO 3DS promete revolucionar el mercado con su apuesta por la tecnología 3D sin necesidad de utilizar gafas especiales.



24 PS3/360
SHIFT 2 UNLEASHED es el nuevo simulador de la saga *Need for Speed.*



25 PSP
DISSIDIA 012 FINAL FANTASY volverá a ofrecer combates entre los personajes del universo de Square-Enix.



25 TODAS
LEGO STAR WARS III dejará de una pieza a Yoda, Anakin y compañía.



ABRIL



14-17 EVENTO
EL 29 SALÓN DEL CÓMIC tomará la Ciudad Condal.

19 PS3/360
MORTAL KOMBAT llenará la pantalla con violentos combates.



22

360 KINECT
CARNIVAL GAMES usará el sensor de movimiento en alocadas pruebas.

Wii
CONDUIT 2 llenará de acción los circuitos de nuestra Wii.

PS3/360/Wii
WWE ALLSTARS reunirá a las grandes figuras del wrestling.



Y PRÓXIMAMENTE...

•Batman Arkham City	PS3, 360	Mayo	•E3 (Los Angeles)	Feria	7 - 9 de junio	•Anarchy Reigns	PS3, 360	Otoño
•Duke Nukem Forever	PS3, 360	6 de mayo	•Dynasty Warriors 7	PS3, 360	Primavera	•Devil May Cry	PS3, 360	Otoño
•Brink	PS3, 360	20 de mayo	•LEGO Ninjago	NDS	Primavera	•Gears of War 3	Xbox 360	Otoño
•L.A. Noire	PS3, 360	20 de mayo	•Warhammer 40,000	PS3, 360	Primavera	•Rage	PS3, 360	Otoño
•DIRT 3	PS3, 360	24 de mayo	•Call of Juarez	PS3, 360	Verano	•Resistance 3	PS3	Otoño
•Dungeon Siege 3	PS3, 360	27 de mayo	•Capitán America	Todas	Verano	•The 3rd Birthday	PSP	Otoño
•FEAR 3	PS3, 360	27 de mayo	•LEGO Piratas del Caribe	Todas	Verano	•Skyrim	PS3, 360	11 de nov.
•Supremacy MMA	PS3, 360	27 de mayo	•Rage	PS3, 360	16 de sept.	•Bioshock Infinite	PS3, 360	Invierno
•Hunted	PS3, 360	1 de junio	•Gamefest (Madrid)	Feria	29 sep. -2 oct.	•Final Fantasy XIII-2	PS3, 360	Invierno

NUESTRAS REVISTAS

Las mejores publicaciones que podéis encontrar en vuestro kiosco

→ NINTENDO ACCIÓN

Llega la nueva generación Pokémon



■ **En portada,** *Pokémon ediciones Blanca y Negra.* OS descubren las novedades de ambos juegos, los comentan y entrevistan a Junichi Masuda, uno de los responsables del universo Pokémon.

■ **¡3D sin gafas!** La nueva Nintendo 3DS ya está aquí. En un reportaje de 15 páginas os desvelan todos los datos y funcionalidades de la consola y ¡¡todos los juegos que vais a poder ver desde el primer día!!

■ **En novedades,** *Kirby's Epic Yarn* es lo que más pita en Wii. Os lo muestran en una review de lujo. Además, analizan *deBlob 2* en Wii y *Mario vs Donkey* en DS.

■ **¡Todo lo nuevo que viene para Wii y DS!** Sega ataca con *Conduit 2* y *Virtua Tennis 4*, hay más tenis con *Top Spin 4*, Lego regresa con el nuevo *Star Wars III*... y todo está en Nintendo Acción. Con pelos y señales...

■ **La Revista Pokémon** continúa mostrando los secretos de *Ranger 3* con la tercera entrega de la guía. ¡Preparaos para pasar momentos inolvidables!

→ E-GIRL

Triunfa en Tuenti

■ **Reportaje:** ¿Queréis conquistarle? ¿Ser las reinas de la red social más popular del momento? ¡No os perdáis los tuenti-trucos! Son fáciles, divertidos ¡y súper efectivos!

■ **Reportaje "Nos vamos de premiere con Justin".** Este chico está que no para: presentaciones por todos los países, promociones... ¿Os gustaría acompañarle? Pues empieza un recorrido por las mejores imágenes de vuestro chico favorito, ¡os encantará!

■ **Juegos.** Este mes han preparado un reportaje con todo lo que necesitáis saber sobre la Nintendo 3DS. Además, fichad las últimas novedades para vuestra consola: *Kirby's Epic Yarn, Mario vs Donkey Kong, Little Big Planet 2*... ¡y mucho más!

■ **Y de regalo,** las gomas y horquillas más chulas, ¡para que le deis color a vuestros peinados!

→ PLAYMANÍA

¡Llega la nueva superportátil!

■ **Todo sobre NGP,** la sucesora de PSP. Os cuentan todo sobre la portátil que romperá moldes: doble panel táctil, Wi-Fi, 3G, dos cámaras, GPS... ¡Y los primeros juegos!

■ **Guía coleccionable de Gran Turismo 5.** Los 221 coches Premium al detalle: precios, potencia inicial/final, coste de mejoras... ¡Y un póster con todos los coches!

■ **Un nuevo estilo de shooters.** Pasan revista a los shooters más originales del momento: *Crysis 2, Homefront, F.3.A.R., Portal 2, Brink*...

■ **El Grand Slam se juega en PS3.** Os muestran los golpes ganadores de *Top Spin 4* y *Virtua Tennis 4.*

■ **¿Qué es un MMORPG?** Ya está a la venta el primer juego de rol masivo online para PS3, y en este reportaje os cuentan las claves de este género tan exitoso en PC.

■ **¡Las mejores novedades!** Analizan los grandes juegos del momento: *Marvel vs Capcom 3, Killzone 3, Test Drive Unlimited 2, Trinity, DC Universe Online*...

■ **Comparativa.** Prueban a fondo las 8 mejores aventuras de acción de PS3, para que podáis elegir la que mejor se adapte a vuestros gustos: *Red Dead Redemption, Assassin´s Creed: La hermandad, Uncharted 2, Just Cause 2, God of War III, Castlevania Lords of Shadow*...

→ MICROMANÍA



¡La guerra más real estalla en tu PC!

■ **Descubre lo más nuevo de FX.** Llega *Men of War: Assault Squad* y Micromanía os cuenta todo lo que necesitáis saber sobre este espectacular juego de Estrategia.

■ **Total War está de aniversario.** Y lo celebran a lo grande con el lanzamiento del mejor juego de la saga: *Shogun 2* al descubierto.

■ **Avances de lo mejor de los próximos meses.** No os perdáis estos adelantos de los mejores juegazos que están a punto de salir: *Dawn of War II Retribution, SHIFT 2 Unleashed, Portal 2, Dungeon Siege III*...

■ **Un juego de regalo en el DVD.** Este mes, la entrega más espectacular de *Splinter Cell*. Podéis vivir la aventura de vuestra vida como Sam Fisher en *Double Agent* y salvar el mundo... ¡o pasaros al enemigo!

MÁS ALLÁ DE LOS LÍMITES

Un entorno incomparable en un mundo sin barreras

MÁS ALLÁ DEL ESTILO

Conduce los mejores coches del mundo

MÁS ALLÁ DE LA PASIÓN

Hazte con la carretera en multitudinarias carreras online



SONY NOS PRESENTA NGP, SU SEGUNDA CONSOLA PORTÁTIL

HA NACIDO UNA ESTRELLA

La revolución de las portátiles ha estallado. Pocos después de que Nintendo anunciase la fecha de salida y el precio de 3DS, Sony contraataca con la presentación de NGP.



La nueva portátil de Sony ha dejado de ser un secreto a voces para convertirse en una apuesta real, que pasa por lanzar en 2011 un dispositivo más potente y con más prestaciones que PSP.

Las demos que se vieron en la presentación demostraron por un lado la cercanía con el nivel gráfico de PS3, y descubrieron una amplia variedad de posibilidades de control. Su pantalla multitáctil frontal, el panel táctil trasero, el segundo joystick, la cámara de realidad aumentada, el acelerómetro o el giroscopio ponen en manos de los desarrolladores un abanico de opciones solo limitado por su imaginación.

Pero NGP tiene otra faceta muy importante, orientada a las relaciones sociales. El nuevo interfaz se llama LiveArea, y sus iconos muestran todas las funciones de red de la consola. Cuando juguemos podremos ver qué amigos están conectados, charlar con ellos, efectuar microtransacciones relacionadas con ese título, etc. Por su parte, una aplicación llamada Near usará el GPS y el Wi-Fi para localizar a otros usuarios o ver los juegos más populares de una zona.

Faltan por despejar incógnitas como el apoyo de unas compañías obligadas a invertir en un nuevo formato, el precio, el nombre definitivo o si habrá un lanzamiento mundial, pero la puesta en escena es muy atractiva.

LO QUE DEBES SABER

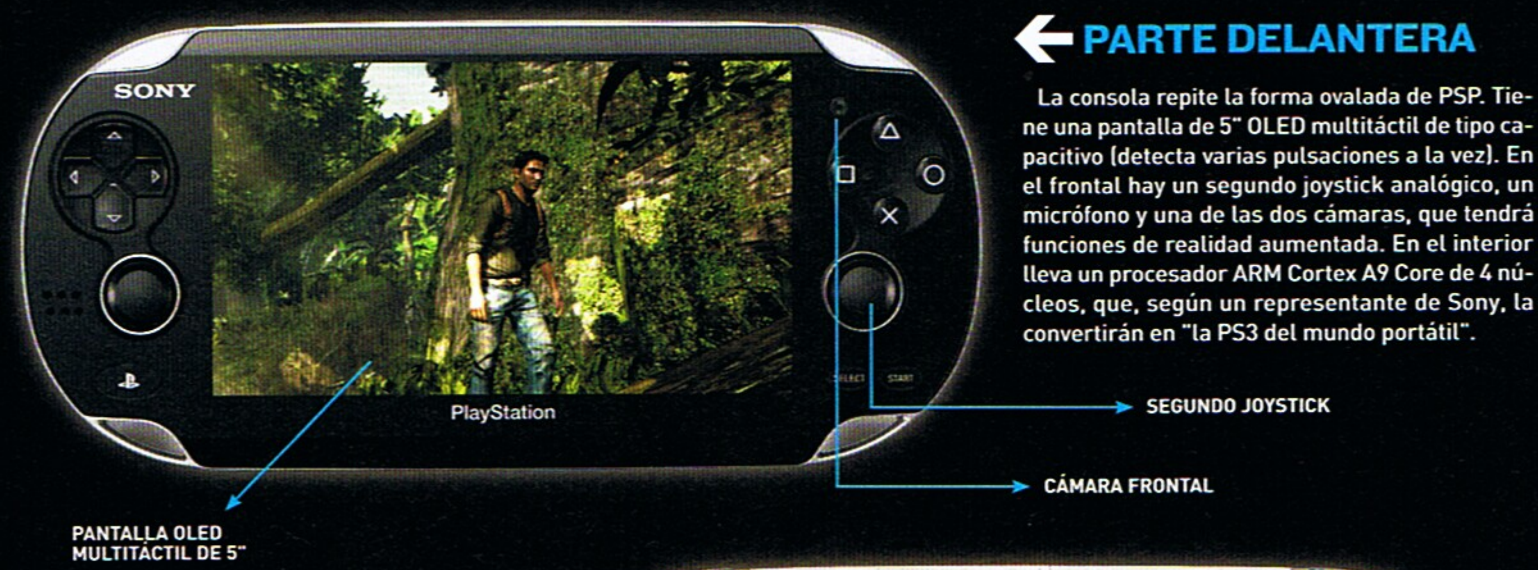
- **¿Qué es?** NGP (Next Generation Portable), la nueva portátil que Sony lanzará a finales de 2011.
- **El evento:** Kaz Hirai, presidente de SCE, la presentó el pasado 27 de enero en Tokio.
- **¿Qué novedades tiene?** Además de su potencia gráfica, la más llamativa es el control táctil.




1:23
3
Unchartered
Near
Little Deviants
HOT SHOTS GOLF NEXT
PS Store
Friends
Messages
Trophies
Browser
Photos
Vídeo en HOBBYNEWS.es

Así es la consola

Pantalla multitáctil, doble joystick, panel táctil trasero, dos cámaras... Sony quiere convertir NGP en un ejemplo de la tecnología más puntera.

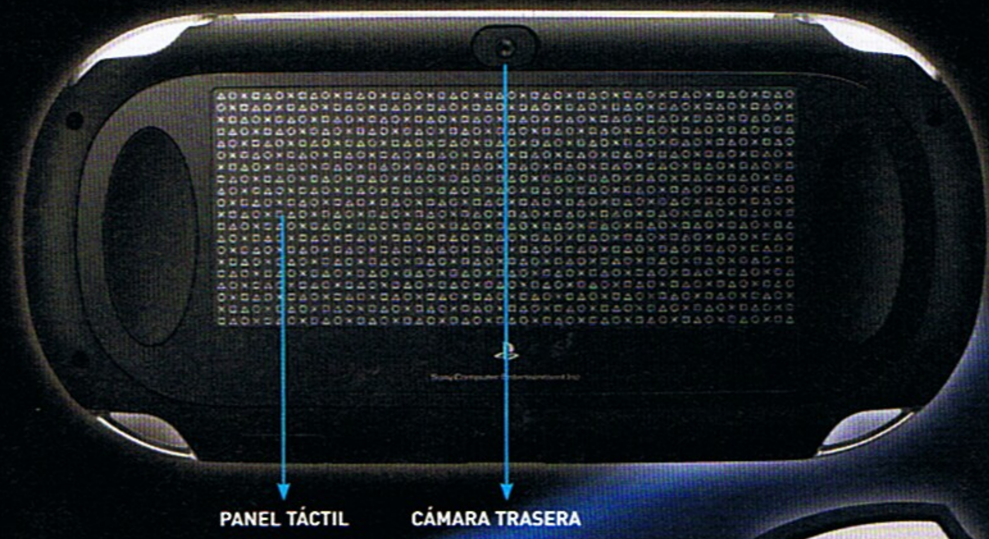


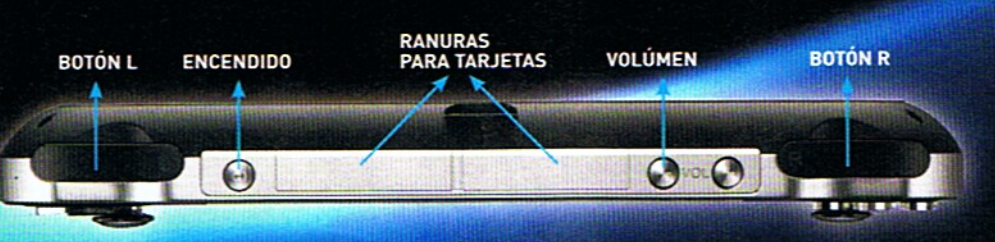
PARTE DELANTERA

La consola repite la forma ovalada de PSP. Tiene una pantalla de 5" OLED multitáctil de tipo capacitivo (detecta varias pulsaciones a la vez). En el frontal hay un segundo joystick analógico, un micrófono y una de las dos cámaras, que tendrá funciones de realidad aumentada. En el interior lleva un procesador ARM Cortex A9 Core de 4 núcleos, que, según un representante de Sony, la convertirán en "la PS3 del mundo portátil".

PARTE TRASERA

El panel táctil trasero es quizá la mayor sorpresa de NGP, porque le abrirá la puerta a una novedosa forma de interactuar con los juegos. En la "espalda" de la consola descubrimos también una segunda cámara, pero por contra no hay ninguna tapa para la batería, lo que hace pensar que será interna. Dentro de la consola se esconderán también un GPS y servicio de localización Wi-Fi, conexión 3G y Bluetooth, una brújula electrónica de 3 ejes y un sistema sensor de 6 ejes (3 ejes de giroscopio y 3 de acelerómetro).





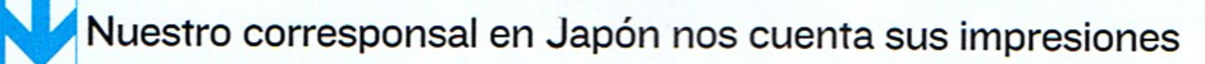
PARTE SUPERIOR

Aquí vemos los tradicionales botones L y R, el botón de encendido y también los controles de sonido. Lo más reseñable de esta perspectiva es que nos permite descubrir dos ranuras para sendas tarjetas NGM (New Game Media). Una de ellas se supone que servirá para los juegos que compremos en este formato, mientras que la otra se especula con que sirva para diversas funciones: como tarjeta de memoria en la que guardar nuestras partidas, trofeos u otros datos descargados, no necesariamente juegos.



NEW GAME MEDIA

NGM es el nombre en clave del nuevo sistema de almacenamiento de la portátil, similar a las tarjetas de memoria Flash, aunque los juegos también se podrán descargar online.


Nuestro corresponsal en Japón nos cuenta sus impresiones

¡Hemos sido los primeros en probarla!



Kagotani fue uno de los contados privilegiados en el mundo en tener la consola en sus manos. Estás fueron sus sensaciones.

por Christophe Kagotani

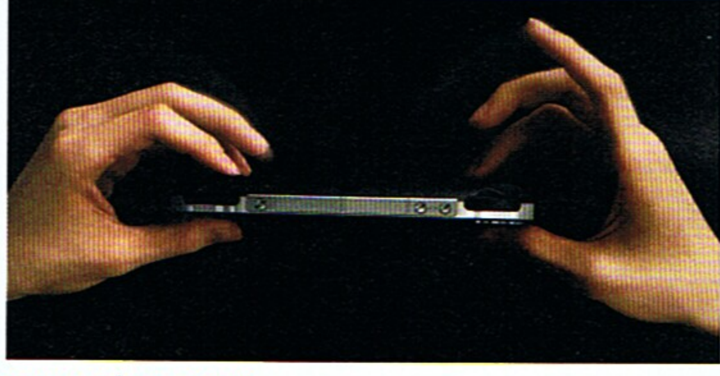
→ LO PRIMERO QUE LLAMA LA ATENCIÓN es que NPG es más grande que PSP, seguramente porque debe acomodar su lujosa pantalla OLED de 5 pulgadas. Sin embargo, es más delgada. Parece casi increíble que algo tan potente quepa en un cuerpo tan fino sin que desprenda calor.

De todas formas, hablamos de un hardware que está aún en desarrollo y que puede cambiar, a medida que la compañía vaya encontrando el equilibrio entre costes y funcionamiento. Mientras algunas características básicas ya han sido confirmadas y van a mantenerse, otras pueden variar, desde nuevos elementos sin anunciar todavía hasta la calidad del plástico.

→ NO CABE EN EL BOLSILLO, PERO SÍ EN LAS MANOS. La forma oval de NPG es muy cómoda, especialmente cuando usamos la configuración del Dual Shock, que apunta a un diseño orientado a los shooters en primera persona que gustan en Occidente. El cuerpo parece muy sólido, y el plástico y la goma que se han usado son de buena calidad.

La NGP es muy ligera, sin duda más que una PSP-2000. La que yo tuve en mis manos solo tenía conectado un cable de sonido en su parte inferior. No se veía ningún adaptador de corriente, pero sí había una tela que tapaba algunos elementos en una pequeña mesa que estaba en la parte trasera de la sala donde la probé. Sin embargo, durante la presentación sí tenía conectado un cable muy largo, y más que para el sonido, parecía algún tipo de USB para la corriente.

Cuando realizas cualquier acción táctil en la pantalla frontal, tu pulgar no se tiene que mover mucho, así que el agarre se mantiene. El panel trasero responde muy bien, pero creo que la comodidad de su uso dependerá más del diseño de cada juego. Como tiene la misma superficie que la pantalla, resulta muy fácil saber en qué parte del juego interactúan tus dedos.



EL PANEL TÁCTIL TRASERO tiene el mismo tamaño que la pantalla, así que resulta muy fácil saber sobre qué parte estamos interactuando.

→ LA PANTALLA ES EL CORAZÓN DE ESTA PORTÁTIL, al igual que en PSP. Es nítida y permite una visión clara del juego desde cualquier ángulo. Cuando hay objetos en movimiento no se aprecia ningún efecto de sombra "fantasma", y responde muy bien a los controles táctiles.

Los joystick son otro de los aspectos más destacables de NGP. Son de calidad muy alta, sin duda la mejor que se ha visto en una portátil. Son iguales que los del Dual Shock del mando de PlayStation, así que puedes controlar la velocidad y la potencia con precisión y comodidad. La superficie superior también tiene un agarre de goma. ¡Parece que la era de los shoot´em up ha llegado a la portátil! Sin embargo, creo que no tendrán las funciones L3 y R3, aunque como tampoco hay botones L2 y R2, me imagino que se podrán simular utilizando el panel táctil trasero.

En cuanto al sonido, no vi ninguna indicación de tecnologías de sonido del tipo Pro Logic. Parece que no tiene baterías intercambiables ni puertos de expansión. Tampoco se presentó ninguna funda, y de hecho no había ningún tipo de accesorio, en contraste con anteriores presentaciones de otras consolas.



LA PANTALLA es de una calidad altísima, y los dos joystick son iguales a los del Dual Shock de PlayStation 3.

Así jugaremos

Sony ha usado varios juegos para demostrar las posibilidades de NGP. Por el momento son demos técnicas, pero anticipan un futuro lleno de diversión.

UNCHARTED



Nathan Drake se erigió en protagonista de la presentación con una breve demo solo ligeramente inferior al nivel gráfico que hemos visto en PS3.

¿CÓMO SE CONTROLA? Aunque es posible usar el control clásico con los dos sticks, lo interesante fue ver como nuestro héroe saltaba, empujaba objetos o se colgaba de plataformas tocando en la pantalla táctil. El panel trasero servía para que escalara por una cuerda, y el giroscopio para apuntar con un rifle de francotirador.



LA PANTALLA TÁCTIL tenía multitud de usos en la demo de *Uncharted*. En este caso pasamos el dedo por un pergamino para descubrir una imagen oculta.

LITTLE BIG PLANET



Este juego de plataformas ha triunfado sobre todo por los contenidos generados por los jugadores, así que imaginamos que aprovechará las posibilidades de la consola para conectar entre sí a los distintos usuarios.

¿CÓMO SE CONTROLA? Un breve vídeo apenas nos permitió comprobar el altísimo nivel visual del juego, pero puestos a apostar, no nos cabe duda de que la pantalla táctil resultará una herramienta muy práctica a la hora de diseñar nuestros niveles.



LOS NIVELES de Little Big Planet eran casi clavados a la versión de PS3. El componente social está asegurado gracias a las posibilidades de conexión.

WIPEOUT

Este juego de carreras futuristas es un habitual de las consolas de Sony, y parece que no va a perderse el estreno de la nueva portátil.

¿CÓMO SE CONTROLA? Navegar por los serpenteantes circuitos de *Wipeout* parece más fácil que nunca: basta con inclinar la consola para que la nave siga nuestras órdenes.



HOT SHOTS GOLF NEXT!





Este arcade de golf fue otra de las estrellas de la presentación por su control y las opciones sociales a través de Internet.

¿CÓMO SE CONTROLA? Lo más llamativo es que moviendo la consola en 360º podemos ver en la pantalla todo el escenario, desde lo más lejano a los detalles del green.

RESISTANCE

Este shoot´em up es otro de los pesos pesados del catálogo propio de Sony. La compañía parece dispuesta a poner toda la carne en el asador para que sus mejores juegos den el salto a la portátil.

¿CÓMO SE CONTROLA? Disponer de segundo stick era una de las cosas más reclamadas por los usuarios, y es precisamente en este tipo de juegos donde más valoraremos el poder utilizarlo.



LITTLE DEVIANTS

Es un título desconocido hasta ahora, pero ocupó un espacio importante durante la presentación. Básicamente se trata de conducir a unas criaturas circulares a través de escenarios deformables.

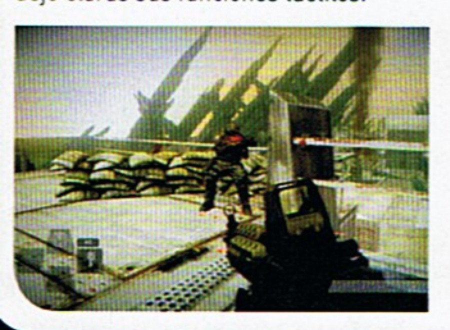
¿CÓMO SE CONTROLA? Aprovecha a tope el panel trasero. Tocándolo se deforma la superficie del escenario, e incluso podemos hacer pinza por delante y por detrás para coger al personaje.

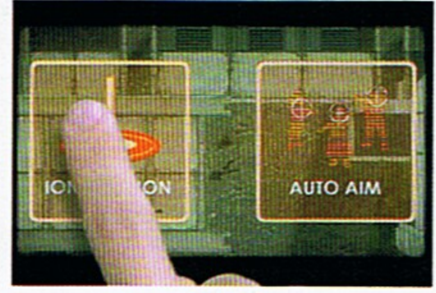


KILLZONE

De nuevo un juego de primera categoría adaptado a NGP, y de nuevo un shoot´em up. A diferencia de *Resistance*, en el vídeo que se mostró *Killzone* sí dejó claras sus funciones táctiles.

¿CÓMO SE CONTROLA? Al acercarnos a un enemigo (izquierda) podemos luchar cuerpo a cuerpo y golpearle tocando en la pantalla. Un solo dedo basta también para elegir arma (derecha).





REALITY FIGHTERS

Es un juego de lucha con una particularidad: ¡los combates pueden librarse en la mesa de tu casa!

¿CÓMO SE CONTROLA? Podemos luchar en cualquier escenario real que se nos ocurra gracias a la cámara y a la técnica de realidad aumentada.



MÁS JUEGOS EN EL HORIZONTE

Compañías como Capcom, Activision, Konami o Sega estuvieron presentes en el evento, y muchas otras han confirmado su apoyo a la nueva portátil: Square Enix, Epic, Codemasters, Hudson, Level 5, Namco Bandai, Ubisoft, Tecmo... El futuro está asegurado.



CALL OF DUTY Como veis en la foto, el superventas de Activision tendrá su propia versión para NGP. ¿Será un nuevo capítulo?

METAL GEAR SOLID Hideo Kojima subió al escenario para enseñar un vídeo que confirmó que su mítica saga también saltará a NGP.

MONSTER HUNTER Es un título fundamental en el mercado japonés. Ahora mismo está tirando de las ventas de PSP allí, y dado que los juegos en UMD no funcionarán en NGP, no queda claro que sea conveniente que la franquicia abandone su plataforma actual.

YAKUZA Fue otro de los títulos que se usaron como ejemplo de lo sencillo que será adaptar los contenidos de PS3 a la nueva consola.

BROKEN Una especie de aventura gráfica en la que tocamos la pantalla para investigar.

SMART AS Es un juego de inteligencia en el que hay que mover y girar la consola para ir resolviendo los puzles que nos plantea.

HUSTLE KINGS Un simulador de billar que nos permite usar la pantalla táctil para fijar la fuerza del golpeo.

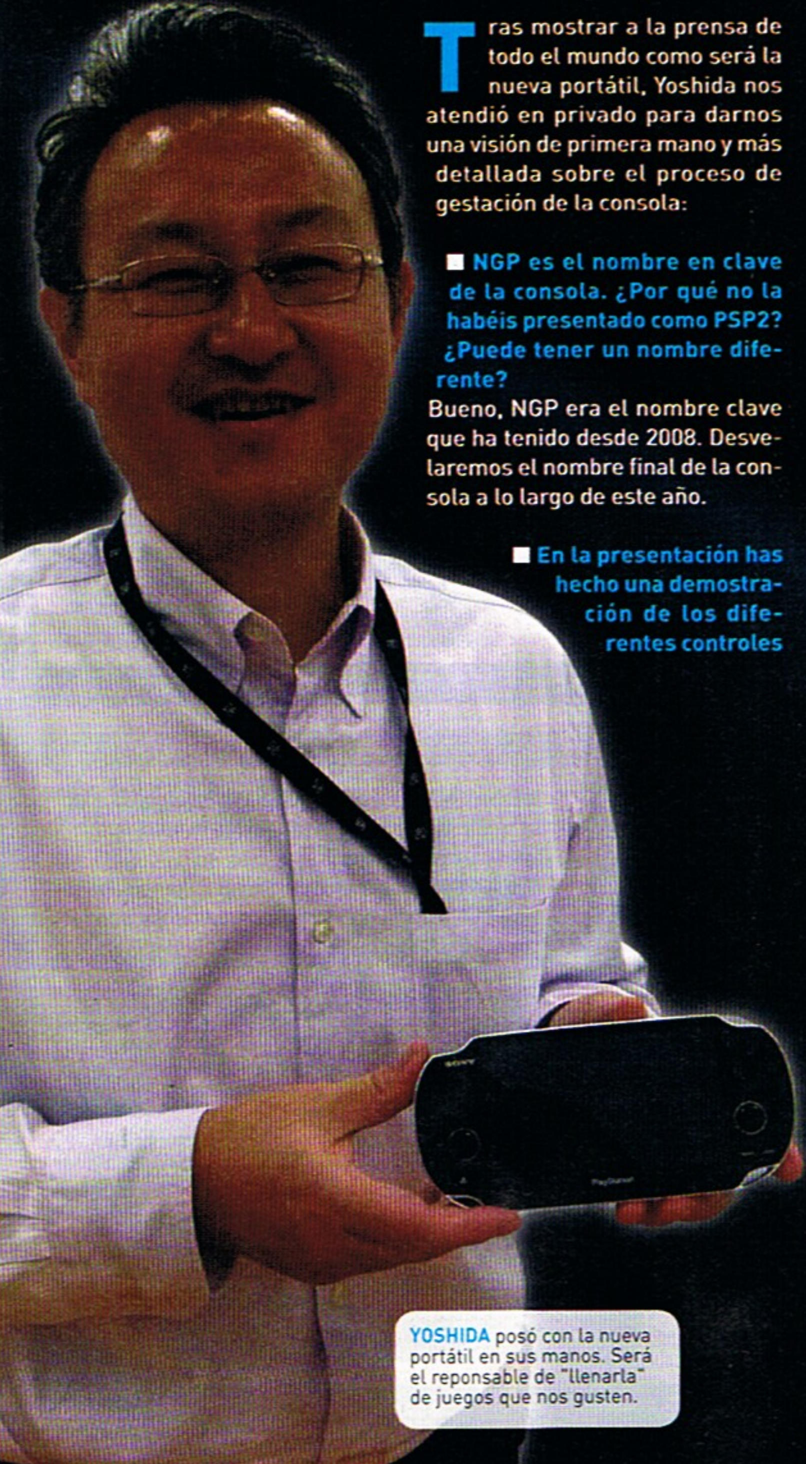




SHUSEI YOSHIDA, PRESIDENTE DE SCE WORLDWIDE STUDIOS

"El precio es una lección que aprendimos de PS3"

Uno de los grandes protagonistas de la presentación de NGP contestó a nuestras preguntas sobre el proceso de gestación de la consola, su control y su posible precio.



YOSHIDA posó con la nueva portátil en sus manos. Será el reponsable de "llenarla" de juegos que nos gusten.

Tras mostrar a la prensa de todo el mundo como será la nueva portátil, Yoshida nos atendió en privado para darnos una visión de primera mano y más detallada sobre el proceso de gestación de la consola:

■ NGP es el nombre en clave de la consola. ¿Por qué no la habéis presentado como PSP2? ¿Puede tener un nombre diferente?

Bueno, NGP era el nombre clave que ha tenido desde 2008. Desvelaremos el nombre final de la consola a lo largo de este año.

■ En la presentación has hecho una demostración de los diferentes controles que ofrece NGP. ¿Tener tantas posibilidades puede provocar que la experiencia de juego sea más difícil?

Depende sobre todo de los desarrolladores. Tienen que encontrar una forma divertida de explotar estos controles al tiempo que logran que la experiencia siga siendo accesible, incluso simple. Mis demos estaban diseñadas para mostrar todas las posibilidades que hemos inventado. En el caso de *Uncharted*, por ejemplo, puedes tocar la pantalla o la parte de atrás de la consola para realizar algunas acciones. Sin embargo, también puedes decidir no aprovechar estas posibilidades y jugar de forma "normal". Quizá tengamos que esperar a que los jugadores se habitúen a esos controles antes de usarlos más a fondo. Creo que hará falta pasar por un proceso de ensayo y error.

> "HAY MUCHAS FORMAS DIVERTIDAS DE USAR ESTOS CONTROLES"

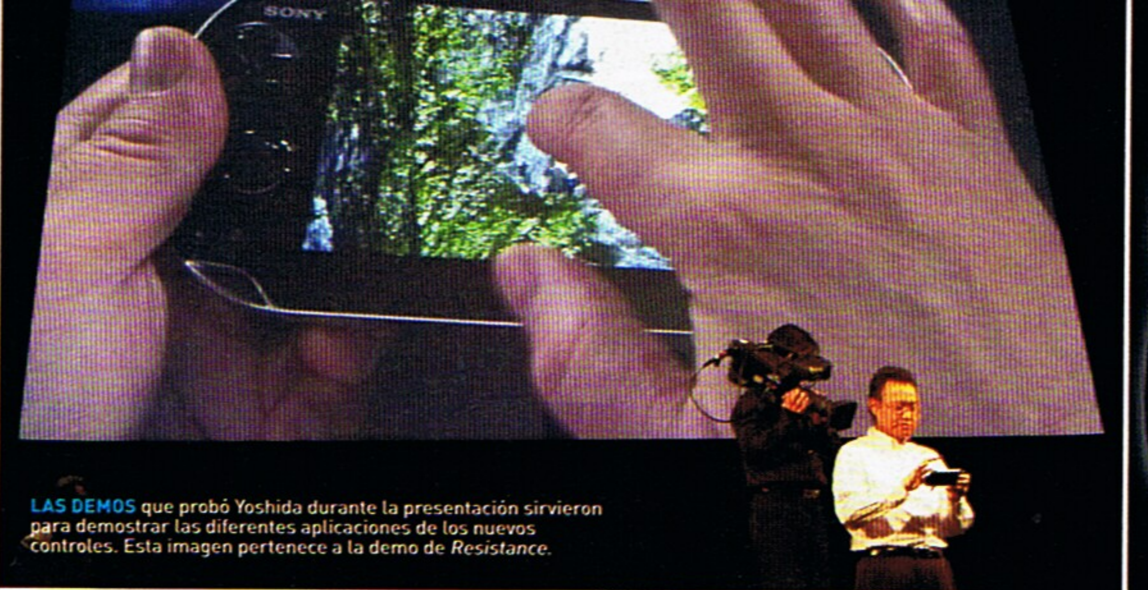
■ Hoy día cualquier aparato portátil tiene que ser táctil, y era obvio que una nueva PSP necesitaba dos joysticks, pero el panel táctil trasero es una innovación sorprendente. ¿Como se os ocurrió?

Ha llevado bastante tiempo. Nuestro Worldwide Studio llevaba trabajando en el proyecto de una nueva PSP desde 2008. La división de ingeniería tenía muchas ideas y nos pasó un prototipo. Luego nuestra gente trató de imaginar diferentes usos para los videojuegos, y la división de hardware nos sugirió que podrían poner unos paneles táctiles en la parte de atrás de la consola. Yo era un poco escéptico, porque no le veía una utilidad real, pero el equipo que hizo *Little Deviants* encontró la idea interesante y creó esa gran demo jugable. Entonces comprendí todo su potencial.

Sin embargo, por muy bueno que sea un avance, si resulta muy caro no es razonable. Hubo un largo proceso para identificar qué requerían el panel táctil, la cámara, etc. para ser divertidos. Todas las características que habéis visto hoy nacen de ese proceso y estamos seguros de su potencial.

En el caso de *Uncharted*, el uso del panel para escalar una cuerda es bastante reciente. En realidad, el equipo que estaba diseñando la demo no había pensado en él. Se le ocurrió a otro equipo que estaba trabajando en como se podían usar los controles táctiles en vez de los botones, buscando atajos, por decirlo así. Así que hay muchas formas interesantes y divertidas de usar estas funciones táctiles. Estoy seguro de que los desarrolladores encontrarán muchas mientras crean sus juegos.

■ Cuando coges una consola portátil, la forma en la que están colocados los controles a menudo te indica como se tiene que jugar, ya sean digitales o analógicos. En Japón los controles tienden a ser más digitales, mientras que en



LAS DEMOS que probó Yoshida durante la presentación sirvieron para demostrar las diferentes aplicaciones de los nuevos controles. Esta imagen pertenece a la demo de *Resistance*.

Occidente gustan más los analógicos. ¿Resultó muy difícil equilibrar ambos métodos para poder disfrutar de ambos?

En este aspecto aprendimos mucho de PSP y PSP Go. Llevó bastante tiempo decidir el tamaño y la posición correcta de los botones y los sticks, de forma que ambos perfiles de usuarios hallaran divertida la experiencia. Esto también influyó mucho en el tamaño de la consola. Tuvimos que hacer varias versiones y probarlas.

El diseño actual llegó tras pruebas muy intensivas. Pero, como dices, la forma en la que juegas, digital o analógica, puede llevar a un diseño muy diferente, especialmente en la parte izquierda de la portátil. Los japoneses tienden más a los controles digitales, mientras que los occidentales prefieren el control analógico con dos sticks. No podemos estar seguros al 100% de como se harán los juegos para NGP en el futuro, pero debíamos mantener abiertas ambas opciones. Así que era una cuestión de encontrar la posición y el tamaño correctos, no solo para acomodar ambos estilos de juego, sino para asegurarnos de que los dos ofrecerán una experiencia cómoda y divertida.

■ **Con tantas prestaciones y una pantalla de tanta calidad, ¿no teméis que al final sea demasiado cara? Sabiendo que Nintendo 3DS costará 250 euros, no podéis subir mucho de ese precio…**

En estos momentos no puedo hablar del precio definitivo, pero desde el principio fuimos conscientes de eso. Cuando estábamos considerando las distintas prestaciones siempre tuvimos en mente ajustarnos al rango de precios que fijamos al comienzo. Hubo cosas que nos parecieron interesantes para incorporar a NGP, pero debimos descartarlas para mantener ese objetivo. Es una gran lección que aprendimos de PS3: no tiene sentido poner todo lo que quieres en un dispositivo y hacer números después. Siempre tuvimos en cuenta el precio y a los consumidores. Tenemos que vender algo que la gente se pueda permitir.

> **"NGP DEBE SER ALGO QUE LA GENTE SE PUEDA PERMITIR"**

■ **La Cross Media Bar (XMB) ha desaparecido. ¿Es porque no se ajustaba a los controles táctiles?**

Es una de las razones principales. Pero el otro punto fundamental fue nuestro deseo de hacer que este dispositivo esté orientado a las redes sociales. Hay muchos juegos divertidos en Facebook, por ejemplo, y queríamos integrar esas redes en nuestra experiencia de juego, la posibilidad de que los amigos se unan e interactúen en cualquier momento, en distintas ocasiones. Toda la pantalla debía formar parte de esa experiencia.

Para hacerlo, pensamos que era importante dejar que los usuarios interactuaran con su juego incluso aunque no pudieran jugar en un momento dado. Por ejemplo, abriendo el LiveArea y siguiendo los datos sin mucho esfuerzo. Para permitir esa experiencia, la XMB debía ser reemplazada.

■ **Con unas especificaciones tan altas, una pantalla tan grande y el uso de 3G, viene a la mente la cuestión de la autonomía de la batería. ¿Cuánto puede durar?**

Para ser sincero, nuestros ingenieros todavía están trabajando duro en este aspecto, pero te puedo adelantar que nuestro objetivo es que tenga una duración similar a la batería de la actual PSP.

■ **Durante la presentación hemos visto muchas demos pensadas para dejar claro lo fácil y rápido que es trasladar los contenidos de PS3 a NGP. ¿El kit de desarrollo de NGP incluye esa funcionalidad desde el principio?**

Este es un aspecto en el que nos centramos mucho desde el principio. Es otra lección que aprendimos con PS3: debíamos hacer el entorno de desarrollo para NGP lo más "fácil" posible. Hoy muchos equipos están familiarizados con PS3 y están acostumbrados a incluir grandes efectos especiales y cosas semejantes en sus juegos. Basándonos en esos conocimientos y en los hábitos de trabajo que han adquirido trabajando con PS3, debíamos conseguir que el desarrollo de NGP fuera lo más natural posible, como una extensión de PS3, por decirlo así.

Las tres demos que se han visto, *Lost Planet 2*, *YaKuza 4* y *Metal Gear Solid 4*, han probado que la conversión es simple y rápida, pero eso no significa que es lo que haya que esperar. Al menos yo quiero pensar que NGP no será una plataforma que sirva simplemente para que se conviertan los mismos juegos de PS3. Lograr que el desarrollo sea más fácil es una cosa, pero eso no significa que no tengas que hacer un esfuerzo. HC



Sony llama al móvil

Se sabía que Sony había fijado su atención en el negocio de los móviles, pero ha sido ahora, a raíz de la presentación de NGP y de la celebración del Mobile World Congress en Barcelona, cuando se ha aclarado el panorama y ya podemos saber cuál va a ser la estrategia de la compañía.

XPERIA PLAY

En la feria de Barcelona por fin se presentó oficialmente este teléfono de Sony Ericsson, después de ríos de tinta que especulaban con la existencia de un "PlayStation Phone". En el próximo número hablaremos de él más extensamente, pero de momento os dejamos la foto de arriba como prueba de su clara orientación hacia los juegos.

PLAYSTATION SUITE

Este nombre simboliza un importante giro estratégico de Sony, que por primera vez va a distribuir juegos de la "marca PlayStation" en otras plataformas, en concreto Smartphones que funcionen con Android. NGP también usará este servicio, que en principio va a abrirse con juegos que vimos en PSone.



PLAYSTATION SUITE arrancará con títulos de PSone como *Syphon Filter* o *Medievil*.

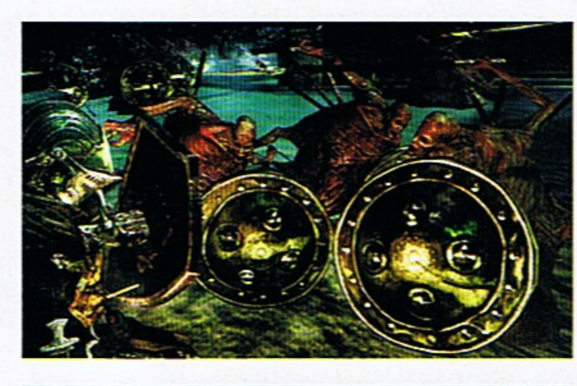
por
Christophe
Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS3 (y Xbox 360 fuera de Japón) ■ Rol ■ From Software ■ Lanzamiento: 2011 (Japón y España)

EL LADO OSCURO DEL ROL

DARK SOULS

¿Seguís atascados en el durísimo *Demon´s Souls*? Pues daos prisa, porque su "secuela espiritual" se acerca.





■ **EL SORPRENDENTE ÉXITO DE DEMON´S SOULS**, uno de los juegos de rol más atrevidos y también más difíciles que apareció en PS3 durante el año pasado, ha motivado el desarrollo de una "secuela". El juego conservará su desarrollo, su ambientación, su sistema de control... pero no llevará su nombre, ya que el original no fue muy promocionado fuera de Japón. Lo bueno es que esto permitirá que también aparezca en Xbox 360, aunque solo en el mercado occidental.

El planteamiento no podría ser más clásico: creamos a nuestro guerrero con un editor y recorremos un mundo de espada y brujería (con una ambientación oscura y "europea") mientras nos enfrentamos a una horda de durísimos monstruos. Los pasillos estrechos y las grutas del juego original darán paso a unos escenarios abiertos que nos permitirán tomar vías alternativas, explorar libremente y descansar en algunas zonas seguras. Y en esta ocasión no vamos a contar con ningún mapa que facilite nuestra misión, tan solo un cursor, que indicará nuestro rumbo, como una brújula. El sistema de combate, en tiempo real, se va a agilizar bastante, así que ya no será tan habitual que nuestras armas se atasquen en el marco de una puerta antes de golpear.

→ **TAMBIÉN ESTRENAREMOS NUEVOS MODOS DE JUEGO.** Además de la aventura principal, From Software ha confirmado la existencia de un modo online y ciertos elementos cooperativos (en el primero, podíamos dejar pistas para otros jugadores, aunque no compartíamos la aventura en sentido estricto).





HABRÁ DOS MODOS de juego, y al menos uno de ellos tendrá aspectos cooperativos.

EL NUEVO MUNDO

EL MOTOR GRÁFICO DEL JUEGO es mucho más potente que en *Demon's Souls*, lo que permite que todo se desarrolle en un mismo escenario, en lugar de pequeñas mazmorras conectadas por portales. La duración casi se va a duplicar (rondará las 60 horas) y también el contenido. Mientras que en el primer juego nos encontramos con 40 tipos de enemigos, en *Dark Souls* nos esperan más de 100.









LOS DISEÑOS serán mucho más coloridos y los escenarios tendrán un estilo más vertical.



ÚLTIMA HORA

aquí Tokio



→¡Un saludo desde Tokio! Este mes no he parado. Primero, recopilando toda la información que os traigo sobre *Dark Souls*, y después con una visita a las oficinas de Ignition, donde están desarrollando *El Shaddai: Ascension of the Metatron*. Ya os habla de este juego en los próximos meses..

→Otra noticia que me ha llamado la atención es que, según Mainichi Shinbun (que significa periódico de todos los días") hay escas de PSP en Japón. Esto ha provocado que algunas tiendas estén importando sistemas americanos y europeos, lo que ha provocado problemas de compatibilidad para algunos usuarios. Sony ha confirmado que lanzará dos nuevos packs de la consola junto al último *Monster Hunter Portable* para subsanar esta situación.

→Ryuga Gotoku: Of the End, la nueva entrega de la serie *Yakuza*, es a punto de salir aquí. Sega le va a dar u cambio radical, porque ahora la acción se va a llenar de los zombis que están tan de moda últimamente. Lo último q se ha desvelado es que el juego tendrá llamado "Buddy System", que permitir



que un compañero se nos una durante los tiroteos contra los fiambres. Habrá muchos personajes para elegir, e inclu podremos entrenar sus habilidades.

→Los anuncios para 3DS se suceden. Level 5, creadores de *Dragon Quest VIII* o de la saga *Profeso Layton*, también ha confirmado una nueva entrega de *Inazuma Eleven*. ▸▸

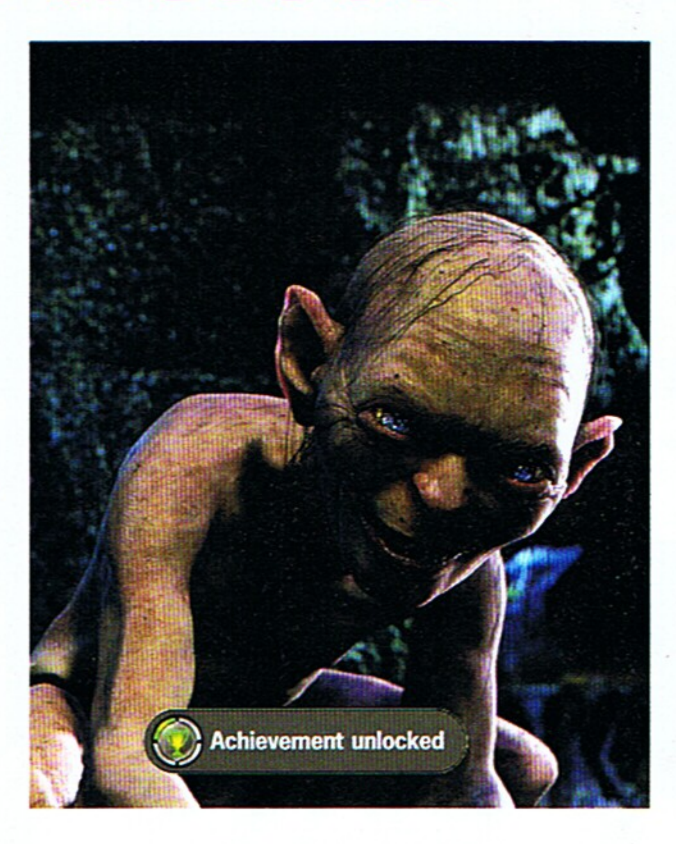
El blog de kagotani

Febrero 2011

Obsesionados con los trofeos

¿Como disfrutáis de los juegos? De hecho, ¿de verdad los disfrutáis? Porque cada vez más y más japoneses (desarrolladores y jugadores) vienen y me preguntan por qué los occidentales están tan centrados en los trofeos.

Bien, esa es una buena pregunta, y yo he pensado en ella durante bastante tiempo. En Japón no nos preocupa demasiado; tener una buena puntuación de trofeos no significa que seas mejor jugador. El campo de batalla aquí son los salones recreativos; este es el lugar en que te puedes enfrentar a todo el país y medir tus habilidades.



Así que durante algún tiempo he mirado a mi alrededor. El hecho es que la manera en que la gente juega no solo ha cambiado, sino que además está influyendo en el modo en que se desarrollan los juegos. No es algo que valga para todo el mundo, pero sí es una tendencia que se está imponiendo.

« TENER UNA BUENA PUNTUACIÓN DE TROFEOS NO SIGNIFICA QUE SEAS MEJOR JUGADOR »

En Japón, Nintendo no está interesada en implementar los trofeos en sus juegos. A los jugadores no les importa demasiado, y si un desarrollador los incluye, están relacionados con el escenario, convirtiendo a los juegos japoneses en el modo más fácil de conseguir 1000 puntos de logros. No necesitas matar a ningún enemigo con seis armas diferentes mientras se encuentra aturdido en el aire y solo te queda un 5% de salud.

Más aún, ¿para qué necesitamos que los trofeos aparezcan en nuestra pantalla cuando estamos en la mitad de un juego? De acuerdo, te dice que lo has conseguido, pero imaginemos que un videojuego es una pieza de entretenimiento como una película. ¿Queréis que aparezca un mensaje como "Enhorabuena Logro 30G: Ha superado el capítulo 1" en medio de la pantalla cuando estáis viendo El Señor de los Anillos? Rompe todo el ambiente.

El modo individual, o si preferís llamarlo así, el modo historia, ya es lo suficientemente corto y en algunos casos incluso accesorio a los modos multijugador. No necesita que encima lo mutilen con trofeos. ¿A vosotros qué os parece?



aquíTokio

su juego de rol deportivo, para la nue consola. El juego estará basado en los últimos capítulos de la serie de animación y se desarrollará 10 años después de la tercera entrega.

→Final Fantasy cambia de nombre, al menos en su próxima entrega portátil. Resulta que el conce de *FFXIII Agito* ha cambiado, y ahora



pasará a llamarse *Type-0*, aunque to pertenecerá a la serie *Fabula Nova Crystallis*. Este juego de rol aparecer en PSP a lo largo del próximo verano y ocupará nada menos que dos UMD.

→ Nintendo, mientras tant no descuida a los usuarios de Wii. Po eso acaba de anunciar tres nuevos títulos para su consola de sobremesa se trata de una aventura llamada *Tow of Pandora*, además de una nueva entrega de *Kirby* desarrollada por HA Laboratories (que será un plataforma de desarrollo horizontal) y la secuela juego musical de DS *Rhythm Heaven*.

→Ace Attorney tendrá su propia atracción en el parque temático Sega Joypolis. Costará alrededor de 600 yenes y estará protagonizada por el investigador Mil Edgeworth, que tendrá que recorrer distintas escenas del crimen buscand pistas y elaborando hipótesis. Esta atracción se estrenará la próxima primavera en la isla de Odaiba, en To Y con esto me despido, ¡Sayonara!



Miles Edgeworth protagonizará esta atracci basada en los juegos de la serie *Ace Attorne*

EXCLUSIVA HOBBY

ASÍ SERÁ THE LAST GUARDIAN

DOMINANDO A LA BESTIA

Fumito Ueda, autor de *Ico* y *Shadow of the Colossus*, nos habla en esta entrevista de The Last Guardian, su esperada aventura para PS3. Además, en la siguiente página encontraréis un recorrido por la demo que nos hizo antes de responder a nuestras preguntas.

Aunque *The Last Guardian* saldrá a final de año, la fascinante originalidad de los dos juegos anteriores de Ueda hacen que sea uno de los lanzamientos más esperados de PS3.

■¿Qué significa *The Last Guardian (El Último Guardián)*?
Es algo que forma parte del núcleo del juego, así que no puedo hablar sobre ello, ya que arruinaría la base del argumento.

■ Aunque tus juegos siguen una misma línea creativa, cada uno tiene su propia identidad. ¿Sobre qué trata *The Last Guardian*?
En todos hay una comunicación entre el jugador y los personajes no controlables. *Ico* consistía en guiar a ese personaje, mientras que *Shadow of the Colossus* se centraba en la lucha. Esta vez se trata de cooperar. La forma varía, pero el trasfondo es el mismo.

■¿Estás explorando ese trasfondo o estás redefiniéndolo para alcanzar otras metas?
No es una meta como tal, pero quiero crear un personaje que sea lo más natural posible. Quiero que los usuarios sientan que está vivo. No se trata de redefinir un concepto o explorar su potencial. Lo que en realidad intento es hacer un personaje perfecto.

■¿Crees que PS3 no es suficiente para alcanzar ese ideal?
No es una cuestión de potencial de la máquina, sino de como sacar las emociones de un personaje virtual. En el primer juego la idea era el lenguaje y en el segundo el pensamiento. Esta vez se trata de una criatura (Trico) que no puede hablar y tiene su propia conducta. Me gustaría llegar a un punto en el que realmente pueda comunicar con un personaje de forma natural a través de las palabras.

■¿Está diseñado *The Last Guardian* pensando en las 3D?
En realidad, no. El juego soportará las 3D, pero todo depende de lo que permita PS3.

■¿Significa que con este juego estás llegando al límite de PS3?
Si hablamos de potencia de la máquina, tengo que decir que estamos bastante cerca del límite.

■ *Shadow of the Colossus* se presentó como una precuela de *Ico*. ¿Está *The Last Guardian* también relacionado con *Ico*?
Cuando estaba haciendo *Shadow of the Colossus* no había ningún vínculo con *Ico*, sino que ese vínculo vino más tarde. *The Last Guardian* no tiene ninguna relación con los dos títulos previos.



“ ESTA VEZ LA BASE DEL JUEGO SERÁ LA COOPERACIÓN ”

■ El minimalismo ha sido la piedra angular de tus dos juegos anteriores. ¿Cuál es la razón?
Siento que es el acercamiento correcto para llegar a la gente que no está familiarizada con los videojuegos. Los juegos en los que tienes infinidad de objetos, múltiples vías para hacerte un personaje o en los que manejas distintos estados constantemente no son accesibles. Desde una perspectiva creativa, una experiencia simple me permite centrarme en los pocos elementos que van a componer la esencia del juego.

■¿Qué aspectos de los juegos previos han sido clave en el diseño de *The Last Guardian*?
Si me tuviera que quedar con uno, me parece que había demasiados momentos en los que no tenías nada que hacer. En *The Last Guardian*, habrá muchos menos "vacíos". En *Ico* añadí muchas cosas que no eran cruciales para el juego en sí. Sabiendo eso, ahora me centro más en lo esencial.

■ *Shadow of the Colossus* fue un hito en cuanto a rejugabilidad. ¿Será igual *The Last Guardian*?



Con jugar dos veces será suficiente.
Es una opinión muy personal pero no creo que haya mucho más que ver tras una segunda partida. El juego es una experiencia emocional, y creo que es suficiente.

■ Trico es un animal. ¿Cómo haces para mostrar su emociones?
Traté de recrear conductas que observaba. Por ejemplo, tiene los ojos de un gato porque creí que podría expresar muy bien diversas emociones. La manera en que un gato te mira puede ser agresiva, curiosa o amistosa, así que auné muchas de estas observaciones.

■ ¿Cómo consigues que parezca feroz y adorable a la vez?
No teníamos mucho tiempo para hacer el modelo. El problema era plasmar su conducta, y hemos estado años para conseguir lo que veis a día de hoy. Yo tengo un gato, y eso explica parte del diseño de Trico, pero no quería que su conducta se limitara a imitar a la de un felino. Teníamos que añadir los atributos de otros animales para permitir a Trico realizar acciones que un gato no haría.

■ Trico es enorme comparado con el chico. ¿Podrá convertirse en un peligro para el jugador?
Hay situaciones en que sus acciones pueden llegar a ser peligrosas para el chico. Ahora bien, no habrá nada que permita al jugador hacer enfadar a Trico y que éste le ataque. Hay elementos de los que no puedo hablar para no desvelar detalles de la historia, pero habrá algún tipo de roce entre los dos.

■ ¿Es Trico el único animal gigante del juego o habrá más?
Es otro apartado del que no puedo hablar, pero podría ser...

■ ¿El mundo del juego estará formado en su mayor parte por las ruinas que ya conocemos o habrá también otros lugares que explorar?
No se reduce enteramente al castillo. No tendremos grandes espacios, pero sí habrá un pequeño trozo alrededor del castillo.

■ El juego parece ser una sucesión de puzles en habitaciones y áreas. Dado que la criatura se moverá por su cuenta, ¿significa eso que habrá más de una forma de resolver una situación?
Básicamente serán situaciones con un único patrón para resolverlas, pero no me gusta llamarlas puzles, ya que eso suele hacer pensar en interruptores, cuya presencia he tratado de limitar. Trico será el principal encargado de resolver los problemas en este juego. HC

PRIMER CONTACTO

Ueda nos mostró una demo para que nos hiciéramos una idea de su potencial. Os la contamos con imágenes del juego y los bocetos realizados por los propios diseñadores.

1

→EL GIGANTE DORMIDO

Cuando el niño protagonista descubre a Trico, la bestia está durmiendo y parece no reaccionar. ¿Como despertarle? De la forma más expeditiva: ¡gritando cerca de su gigantesca oreja!





2

→CUESTIÓN DE TAMAÑO

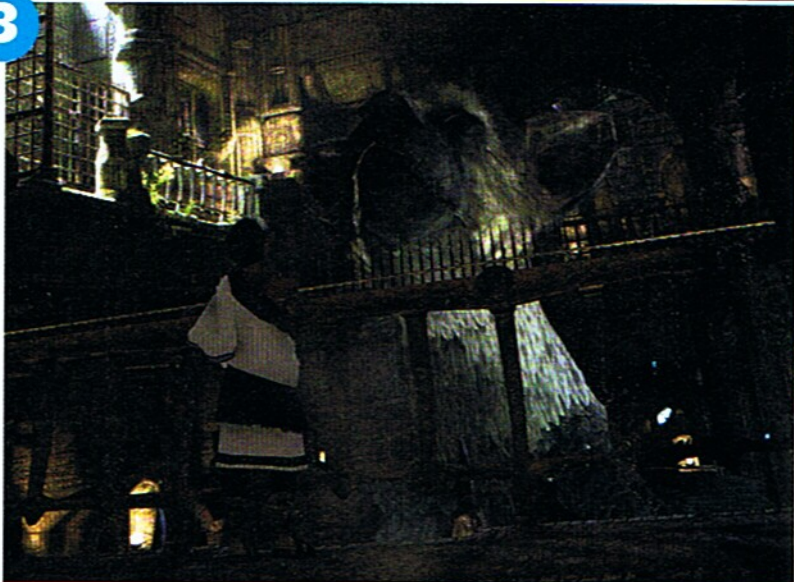
Trico por fin se despierta, pero no le presta atención al niño, que no deja de ser un pequeño ser insignificante que se mueve a su alrededor y no supone una amenaza para él.



3

→ESTÍMULO Y REACCIÓN

La única forma de salir de la sala donde estamos es un balcón elevado. ¿Como llegar hasta allí? Parece claro que la única manera es subir trepando por la espalda de Trico, pero... ¿como haremos para captar su atención? Hay una bolsa con un poco de comida, así que la lanzamos al balcón para que Trico se ponga de pie intentando olerla y nos sirva de "escalera".







4 ➔ PASILLOS, PALANCAS, ETC.

Tras escalar por la espalda de Trico, nuestro joven personaje llega a una zona del escenario compuesta por pasillos y habitaciones sucesivas en las que hay que interactuar con botones o palancas, y también trepar cuerdas y cadenas.



5 ➔ ¡GUARDIAS!

Un momento, ¡hay unos guardias patrullando la zona! Parecen humanos, pero no se comportan como tales. Toca usar el sigilo. El niño es más rápido que ellos, y también puede colarse por huecos estrechos.







6 ➔ LAZOS DE AMISTAD

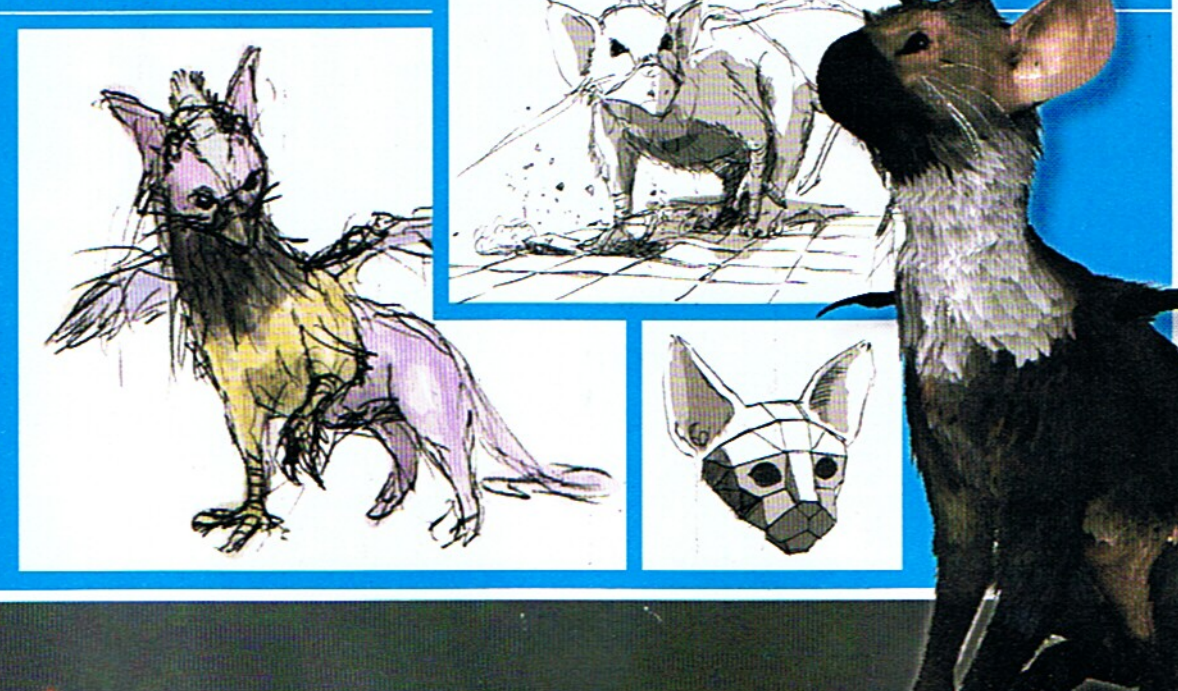
Cuando llegamos al final de la demo, se ha creado una especial complicidad entre Trico y el niño. La bestia ha aprendido que cuidando de él obtendrá comida, y el chaval no tiene ningún otro recurso para afrontar el peligro.



TRICO, EL ANIMAL IMAGINADO

EL MEJOR AMIGO DEL HÉROE

Después de presenciar los primeros minutos de juego, nos quedó claro que Trico va a ser el personaje más impresionante de la aventura. Aunque es una mezcla de diferentes especies, reacciona como un animal y su expresión facial y su comportamiento a menudo nos informarán de su estado de ánimo o sus emociones. Cada parte de su cuerpo se mueve de forma independiente, dándonos la impresión de estar ante un ser vivo.



Así son los JUEGOS DE 3DS

La nueva consola de Nintendo saldrá el próximo 25 de marzo, y les hemos dado un buen repaso a los primeros juegos para que tengáis una valoración sobre lo que ofrecen.

LOS JUEGOS





PARA SOBREVIVIR nos enfrentaremos a oleadas de infectados en escenarios clásicos de la saga.

Terror en la palma de nuestra mano

RESIDENT EVIL MERCENARIES

Cada vez que jugamos una nueva entrega de *Resident Evil*, tenemos pesadillas. Y eso que, hasta ahora, los infectados se mantenían dentro de la pantalla. ¡No queremos pensar qué ocurrirá cuando sean en 3D!

→ **EL MINIJUEGO DE LOS MERCENARIOS** que ha aparecido en las dos últimas entregas de *Resident Evil* se convertirá muy pronto en un título "completo"... ¡y en tres dimensiones! Nosotros controlaremos a héroes clásicos de la saga, como los hermanos Chris y Claire Redfield, Jill Valentine, Hunk o Jack Krauser, mientras acribillamos a decenas de infectados que nos atacan por todas partes.

El desarrolllo, en tercera persona, será frenético: nos vamos a mover por el escenario en busca de armas y munición, mientras disparamos con la ayuda de una mira láser y evitamos los ataques con movimientos "cuerpo a cuerpo". Claro que todo resultará mucho más sencillo si compartimos nuestra misión con un amigo, en el modo cooperativo a través de la conexión inalámbrica.

→ **LA AMBIENTACIÓN SERÁ ESCALOFRIANTE.** Por el momento sólo se han desvelado algunos escenarios como el pueblo de *Resident Evil 4* (sí, sí, el que estaba ambientado en España) la ciudad subterránea o la factoría del final de *RE5*, junto a un catálogo de monstruos que hará temblar al más pintado. La inmersión mejorará con el paso a las 3D, que va a dotar de más profundidad a los niveles, aunque hará que la acción se vuelva confusa cuando haya demasiados elementos en pantalla. Aún así, *RE The Mercenaries 3D* promete convertirse en uno de los juegos imprescindibles del lanzamiento... siempre que tengamos agallas (y edad suficiente) para sumergirnos en su espeluznante desarrollo. HC

→ VALORACIÓN

El desarrollo es sencillo, pero emocionante, y los gráficos nos han dejado impresionados. Sin embargo las 3D no son gran cosa, y el efecto puede volverse confuso.



CLAIRE REDFIELD con el mismo atuendo de *Code Veronica*, será uno de los nuevos personajes.

EL RITMO DE JUEGO es frentético. Debemos sobrevivir en unos escenarios cerrados, mientras los infectados se lanzan a por nosotros desde todas partes. Las armas y la munición escasean.

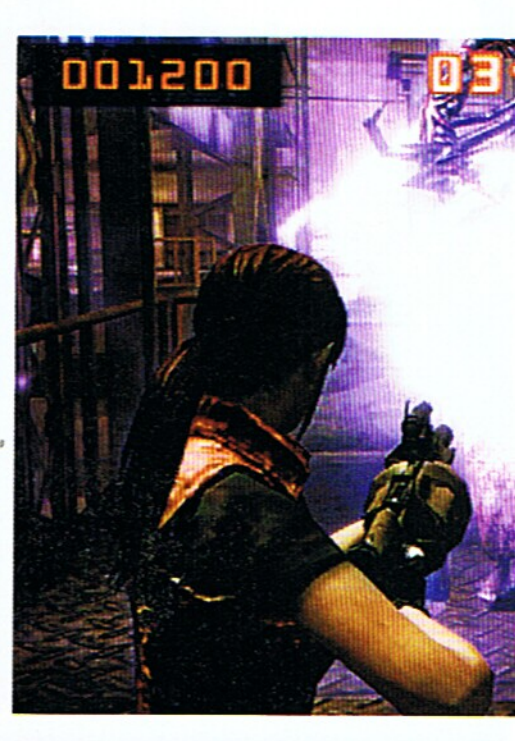
LOS CONTROLES aprovecharán la pantalla táctil para gestionar el inventario o cambiar de arma a mayor velocidad. El manejo de la cámara es un poco engorroso hasta que nos acostumbramos.

LOS HÉROES del juego conocidos hasta el momento son los hermanos Redfield, Jill Valentine, Krauser y Hunk.





EL APARTADO TÉCNICO estará muy cerca de lo que hemos podido ver en *Resident Evil 5*.



MASACHIKA KAWATA, PRODUCTOR DEL JUEGO

"Jugar es una montaña rusa de emociones"

Hablamos, en exclusiva, con el productor de *RE The Mercenaries 3D*, y nos desveló alguno de sus secretos y su experiencia con la nueva consola de Nintendo.

Capcom se encuentra desarrollando dos nuevos *Resident Evil* para 3DS. *The Mercenaries* será el primero en llegar, y su desarrollo se encuentra muy avanzado:

■ ¿Cuánto afecta el efecto 3D al desarrollo, comparado con los anteriores Resident Evil?
Ambos *RE*, *Revelations* y *Mercenaries* aprovechan las posibilidades 3D de la consola para brindar una nueva experiencia.



DURANTE LA ENTREVISTA pudimos bromear con Kawata, entusiasmado con su primer juego para 3DS.

■ ¿Qué parte pertenece a los anteriores modos *Mercenaries* de *RE 4* y *RE5*, y qué parte es nueva de esta entrega?
Tenemos personajes, como Claire Redfield que aparecerán por primera vez en esta versión de *Mercenaries* para Nintendo 3DS. Aunque es un personaje muy familiar, descubriremos en este juego que combate de un modo muy agresivo. El desarrollo también es muy agresivo e intenso; te mueves y disparas a enemigos que te atacan por todas partes.

■ ¿Está realmente contento con las posibilidades gráficas de 3DS y qué opciones de comunicación se incluyen en el juego?
Los gráficos, para una consola portátil, son todo lo que podíamos pedir. Dicho esto, todavía se trata de un dispositivo nuevo, y estamos hablando de uno de los primeros juegos, así que creemos que hay muchas más posibilidades que podemos exprimir a la máquina.

Las opciones de comunicación aún no están implementadas porque nos encontramos e pleno desarrollo, pero vamos a incluir un mo do cooperativo a través de Wifi.

■ ¿En qué estado de desarrollo se encuen tran ambos juegos?
Mercenaries estará listo muy pronto, pero *Re velations*, al tratarse de un juego basado e la historia y tener más contenido, aún tardar en llegar. Lo estamos desarrollando como un continuación de lo ocurrido en *RE 5*.

■ ¿Planea crear algún otro juego ambientad en España, como *RE 4*?
Es difícil de decir, no se.

■ ¿Y en otras plataformas?
Resident Evil como franquicia tiene much potencial, y tenemos que aprovechar lo qu cada plataforma ofrece, ya sea portátil o no.

■ ¿Han pensado en hacer "remakes" de jue gos anteriores en 3D?
Suena como una gran idea. Por el moment estamos ocupados con el desarrollo de Re



velations y *Mercenaries*. Pero cuando terminemos, podríamos centrarnos en ese proyecto.

■ ¿Cuánta gente está envuelta en el desarrollo? ¿Se necesitan más recursos para desarrollar un juego de 3DS de lo acostumbrado para cualquier otra consola?
Aproximadamente hemos invertido los mismos recursos, en personas, tiempo y dinero, que para desarrollar un juego en otra consola. Lo que significa que son costes relativamente altos.

■ ¿Cómo ve el futuro de la consola? ¿Tendrá éxito? ¿Es un buen momento para lanzar un nuevo hardware teniendo en cuenta la crisis que atravesamos?
Ahora la industria del videojuego está luchando. Para salir de esta situación necesitamos entusiasmo, nuevas máquinas y nuevos juegos. Nosotros los desarrolladores necesitamos el apoyo de los medios, para que los fans se sientan más ilusionados con nuestros juegos.

■ En la presentación sólo se han mostrado un par de niveles. ¿Puede darnos alguna pista acerca de los otros niveles que aparecerán en el juego final?
Sólo mostramos el salón de reuniones de *RE5* y el pueblo de *RE4*, pero no hace falta decir que hay muchos más niveles. Incluso los escenarios conocidos han atravesado un proceso de cambios y ajustes. También puedes jugar en diferentes momentos del día.

■ ¿Y qué hay de los demás personajes? Por favor, díganos que Leon aparecerá en el juego.
Todos los personajes poseen las mismas acciones que en las consolas de sobremesa, con animaciones rápidas y modelado en 3D. Aún no los hemos anunciado. Será una sorpresa.

■ El efecto 3D era muy convincente, ¿cómo pretende utilizarlo para sumergir a los jugadores en la acción?
Diría que *RE Mercenaries* y Nintendo 3DS están hechos el uno para el otro. Los niveles tienen un gran efecto 3D y jugar en escenarios como el salón de reuniones es una montaña rusa de emociones.

■ Quizá el control es el aspecto más delicado. ¿Cómo compensa la falta de un segundo pad para controlar el personaje y la cámara?
Si alguna vez has jugado al modo Mercenarios, el traslado a 3DS apenas se nota. La pérdida de botones físicos se ha suplido con el uso de la

“ AÚN NO HEMOS ANUNCIADO TODOS LOS PERSONAJES. ES UNA SORPRESA ”

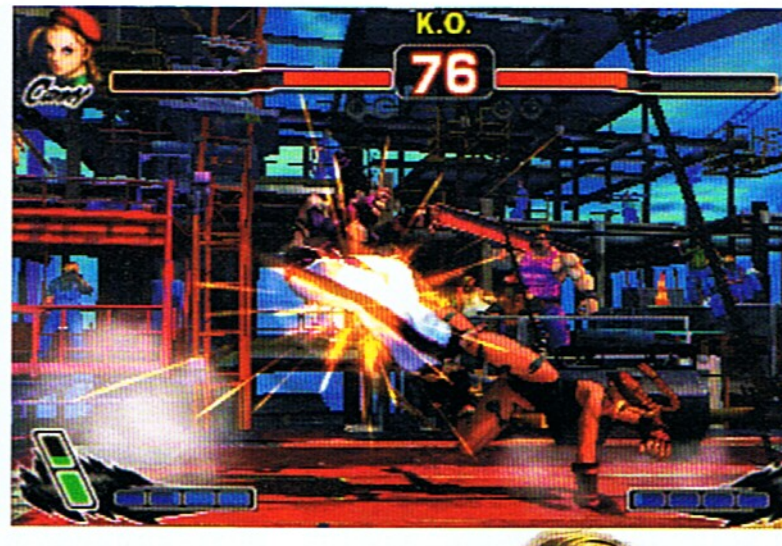
pantalla táctil, para que todo lo que se podía hacer antes siga siendo posible. La pantalla táctil no se limita a sustituir botones, sino que también sirve para seleccionar armas y objetos para una configuración más rápida del personaje.

■ ¿Qué piensa de NGP y sus nuevas funciones? ¿Cómo mejoraría un hipotético *RE* creado para esa máquina?
Estoy muy interesado en la pantalla OEL (Organic Electro Luminescene) pero aún no he tenido la oportunidad de coger una NGP en mis manos. Si es por las especificaciones técnicas, suenan fantásticas. Con un poco de investigación, sería posible que lanzásemos un *RE* para NGP.

HUNK es uno de los protagonistas sacados de anteriores *Mercenaries*. Se estrenó en *RE 2*.







Una nueva dimensión de la lucha

SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION

Si los puños de Ryu, Chun Li y demás ya son contundentes... esperad a verlos en 3D. ¡Y a escasos centímetros de nuestra cara!

→ **POR MUY GRANDE QUE SEA SU REPUTACIÓN,** los 35 luchadores de *Super Street Fighter IV* se las van a arreglar para meterse (y combatir) en la nueva portátil. Y si no fuera porque los fondos serán estáticos o por la velocidad de algunas animaciones, apenas vamos a notar las diferencias respecto a las versiones que aparecieron hace unos meses en PS3 y Xbox 360. Si no fuera, claro, porque nuestros luchadores estarán en apoteósicas tres dimensiones.

El juego contará con dos sistemas de control; el tradicional, de 6 botones, y uno simplificado que aprovechará la pantalla táctil para ejecutar los ataques especiales y combos. Otra de las novedades será la inclusión de una perspectiva dinámica, desde el hombro de nuestro luchador, que reforzará la sensación de profundidad.

→ **ADEMÁS DEL MODO PRINCIPAL, QUE CONSERVARÁ** las secuencias de animación entre combates (aunque realizadas en dos dimensiones) también contaremos con un brillante multijugador a través de la conexión Wi-Fi. ¡Y con emparejamientos a través de StreetPass! Además *Super Street Fighter IV* será uno de los primeros juegos de 3DS que nos permita combatir con un amigo utilizando un solo cartucho o comparar los trofeos que haya ganado cada uno.

Pero para que os hagáis una idea de la fuerza con que golpeará este título, nada mejor que echar un vistazo a estas pantallas y alucinar con el aspecto que tendrán luchadores míticos como Guile, Honda o Zangief en tres dimensiones. No han perdido ni una sola de sus señas de identidad... ¡sólo falta que sus puños salgan de la pantalla! HC

→ **VALORACIÓN**

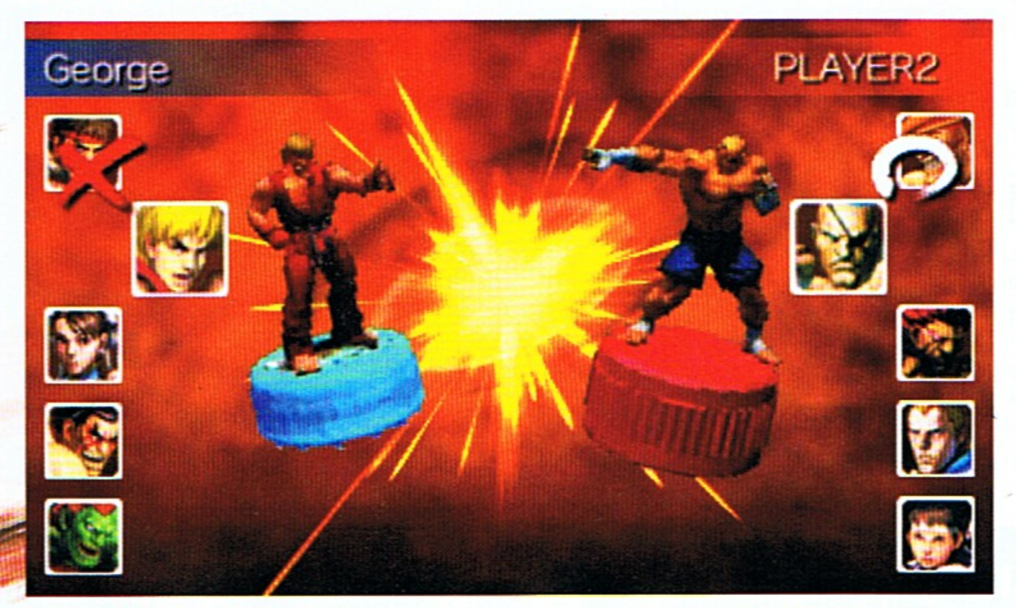
El parecido con el original es impecable, y la sensación de profundidad muy buena, aunque es uno de los que más "cansa" la vista.



EL JUEGO CONTARÁ CON LOS 35 LUCHADORES ORIGINALES



LA PERSPECTIVA DINÁMICA mejora la sensación de profundidad, ya que la cámara se coloca tras los hombros de nuestro luchador, y sigue las acciones mucho más cerca. El efecto 3D le pone la guinda.



EL CATÁLOGO DE LUCHADORES es abrumador. Podemos controlar a los 35 personajes del juego de PS3 y Xbox 360, con tres trajes alternativos y todos sus golpes. ¿No os apetece un torneo multijugador?



HAY DOS SISTEMAS DE CONTROL, el tradicional de 6 botones para los jugadores experimentados, y uno "light" que asigna los ataques especiales a la pantalla táctil.

Un clásico renovado

RAYMAN 3D

→SE TRATA DE UN "REMAKE" del juego que apareció en N64 y Dreamcast hace 12 años. Ahora incorpora mayor profundidad en los escenarios, gracias al uso de las 3D, y su control ha mejorado con el uso del slide pad y una nueva cámara. Encierra más de 40 niveles (unas 15 horas) de diversión plataformera.

→VALORACIÓN

No es un título demasiado original, pero su desarrollo plataformero se adapta bastante bien a la nueva consola.



LAS PLATAFORMAS más clásicas mejoran con las 3D y una nueva cámara.

La Fuerza en 3D

LEGO STAR WARS III

The Clone Wars

→SU PERSPECTIVA ISOMÉTRICA lo convierte en uno de los cartuchos más "cómodos" de ver en tres dimensiones. Si bien es cierto que tampoco innova en los aspectos jugables ni en el control. Está dirigido a los jugones más jóvenes.

→VALORACIÓN

Se ve estupendamente, pero resulta muy sencillo y ha perdido la frescura que tenían los primeros *Lego Star Wars*.







¡Estos bólidos se salen, de la pantalla!

RIDGE RACER 3D

El arcade de conducción con más curvas de infarto por circuito volverá para inaugurar otra nueva consola.

→ **EL NUEVO RIDGE RACER ESTÁ A PUNTO DE DERRAPAR** sobre nuestra 3DS con un nuevo motor gráfico en 3D, que aunque no será muy espectacular, le dará un nuevo "enfoque" a la saga. Eso sí, el manejo será tan arcade como siempre, con carreras llenas de derrapes y adelantamientos imposibles. Además tendremos 3 barras de turbo para dejar a nuestros rivales en la estacada, que podremos rellenar al adelantar sin chocarnos o al derrapar en las curvas. Incluso podremos usar 1, 2 o hasta las 3 barras a la vez. Lo mejor serán las carreras multiugador para 4 en red local u online que prometen mantener el pique con los "colegas". HC

→ VALORACIÓN

A pesar de que gráficamente no es gran cosa y que las 3D sólo sirven para ubicar al resto de conductores sobre la pista (por niveles de profundidad), su estilo arcade y las opciones multijugador prometen mucha diversión.

Mascotas de andar por casa, y por la calle...

NINTENDOGS + CATS





PERROS Y GATOS compartirán casa, pero también podremos pasearlos con los Mii.

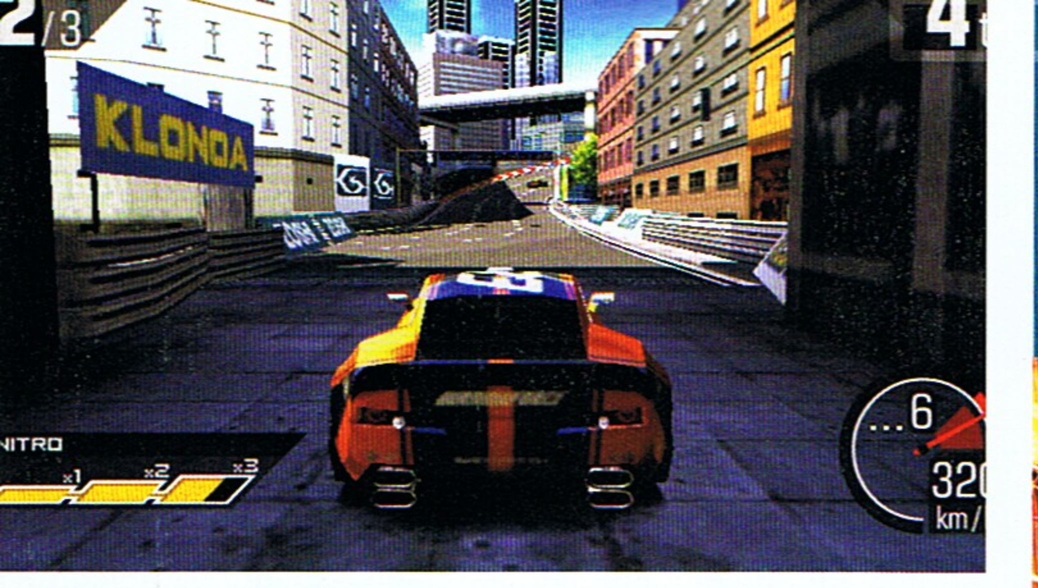
Sacar al perro puede ser una lata, pero sacarlo de la pantalla será un puntazo. Además, ¡vamos a buscarle las 3D's al gato!

→ **TRES NUEVAS EDICIONES ESPERAN DUEÑO:** Golden Retriever, Bulldog Francés y Caniche Toy. Entre todas, sumarán más de 20 razas caninas, aunque por primera vez les acompañará una camada de "lindos gatitos", que derribarán la "cuarta pared" al posar su pata sobre la pantalla, traspasarla con el hocico para lamernos o devolvernos la pelota tras correr desde el fondo de la sala. Hasta ahora, es el juego que mejor aprovecha la sensación de relieve, más allá de la profundidad, con detalles tan currados como la textura del pelaje, el brillo de los ojos o los estiramientos de la piel.

→ **OTRA DE LAS NOVEDADES MÁS CHULAS** será el reconocimiento facial, mediante la cámara interior de 3DS, y por supuesto, la función de Realidad Aumentada, que integrará a nuestras mascotas en el sofá del salón o en la palma de la mano, aunque también saldremos a la calle, gracias al renovado modo StreetPass. HC

→ VALORACIÓN

Lo tiene todo para repetir el fenómeno de hace años, y es toda una demostración de las capacidades de 3DS.







Re-infiltrados en 3D

SPLINTER CELL 3D

→ **SAM FISHER REPETIRÁ MISIÓN** en este remake de *Chaos Theory* con la novedad del apartado 3D. Habrá que infiltrarse en las líneas enemigas coreanas para recabar información que evite una 3ª Guerra Mundial.

→ VALORACIÓN

El juego es el mismo que ya jugamos aunque las 3D pueden convencer a más de uno.



"Bolicas y monetes"

SUPER MONKEY BALL 3D



→ **ADEMÁS DE UN EFECTO 3D MUY VISTOSO** y de jugar con el estilo de siempre (llevando al mono hasta la salida) habrá novedades, como carreras de karts o peleas entre monos.

→ VALORACIÓN

Es de los títulos que mejor aprovecharán el efecto 3D. ¡Y encima con novedades!

Tollinas a lo "japo"

SAMURAI WARRIORS CHRONICLES

→ **LAS BATALLAS MULTITUDINARIAS** serán en 3D muy pronto. Podremos crearnos un héroe propio, con una historia que variará según nuestros actos en más de 400 eventos de puro beat´em up.

→ VALORACIÓN

El juego cumplirá pero las 3D no serán muy espectaculares.





El mayor fichaje desde CR7... es 3DS

PRO EVOLUTION SOCCER 2011

¿Vosotros qué preferís, ver los partidos por la tele o disfrutar del campo en toda su dimensión? A partir de ahora, el fútbol se vivirá de ambas formas.

→ **LA SIMULACIÓN FUTBOLÍSTICA** está a punto de dar un giro de 360º, y esta vez no es solo una frase hecha. La primera sorpresa que nos hemos llevado con *PES 2011 3D* es la increíble sensación de profundidad de campo, gracias a la "cámara del jugador", que no para de moverse en función de quién posee el balón. Esta perspectiva nos mete de lleno en el terreno de juego, y permite distinguir perfectamente la distancia entre jugadores y porterías, aunque su constante movimiento no siempre ofrece el mejor ángulo para lanzar pases o tiros largos. Por eso, la opción de "cámara amplia" apostará por un fútbol más clásico y preciso, sin sacrificar el ambientazo de las gradas.

→ **EL ASPECTO Y LAS ANIMACIONES** de los jugadores también estarán a muy buen nivel. En la versión que hemos jugado, cracks como Messi, Ozil, Iniesta o Cristiano lucen modelados bastante detallados, pero donde de verdad se aprecia el parecido con los originales es en las repeticiones de las jugadas, que tendrán sus correspondientes comentarios "en directo".

Los modos de juego tampoco se quedarán atrás; aparte de la Liga Master, también disputaremos la Liga de Campeones de la UEFA, con licencias oficiales de 170 clubes y 60 selecciones nacionales. Además, habrá cinco niveles de dificultad según nuestro nivel técnico, y muchas más opciones de personalización: podremos crear nuestro propio equipo y disputar partidos automáticos en modo StreetPass. HC

→ VALORACIÓN

Las 3D están logradísimas, y el control con el stick nos ha convencido. Esperemos que la cámara no maree mucho.

¡Te invitamos a probar 3DS!

SI QUIERES JUGAR CON LA CONSOLA ANTES DE QUE SALGA, ENTRA EN HOBBYNEWS.es

El 28 de enero a partir de las 9 de la mañana publicaremos una noticia sobre este evento **http://www.hobbynews.es/noticias/hobby-consolas-te-invita-a-probar-3ds-11863**

Los 50 primeros que realicen un comentario (y cumplan los requisitos*) tendrán una invitación



Un regreso de altura

PILOTWINGS RESORT

El lanzamiento de 3DS es una ocasión perfecta para que una vieja saga como *Pilotwings* despegue después de pasarse 15 años esperando en el hangar.

→ LA PARADISIACA ISLA DE WUHU, o mejor dicho, su espacio aéreo, esconde toneladas de diversión para los pilotos más aguerridos: aquellos que se atrevan a surcar los cielos a bordo de vehículos tan distintos como un hidroavión, un jetpack o un ala delta, todos ellos con un control muy diferente y un espectacular aspecto tridimensional.

Nuestro objetivo consistirá en superar pruebas de habilidad. Al principio bastará con volar a través de unos aros, pero la cosa se irá complicando poco a poco: disparar en el centro de una diana, aterrizar sobre plataformas móviles, hacer estallar globos, sacar una foto cuando pasemos por una localización exacta... todo lo necesario para ganarnos las alas de piloto.



EL ALA DELTA es uno de los tres vehículos que hemos probado en esta primera versión del juego.

→ TAMBIÉN HABRÁ UN MODO LIBRE en el que podremos escoger nuestra aeronave y explorar la isla de Wuhu y sus alrededores sin restricciones. Aunque se tratará del mismo escenario que ya visitamos en *Wii Sports Resort*, va a merecer la pena recorrer sus 75 localizaciones distintas y desbloquear los secretos (con dos tipos de iluminación distinta dependiendo de la hora del día).

Pilotwings Resort se completará con la posibilidad de usar nuestros Miis como protagonistas y grabar nuestras hazañas en el carnet de vuelo, para compararlas con las de nuestros amigos. HC

→ VALORACIÓN

El desarrollo es muy sencillo, pero engancha, y el uso de las 3D es de los mejores que hemos visto en esta primera hornada de juegos.

l evento que realizará Nintendo en Madrid el 9 e marzo a las 19:00 horas en la Galería 28012 (c/ ánchez Bustillo, 7) frente al Museo Reina Sofía. ' además recibirán un regalo!

Requisitos: Para conseguir la invitación deberás ser mayor de i años, dar tu nombre completo en el comentario y acreditarlo on un documento oficial el día del evento. La promoción solo cluye la invitación, cualquier gasto adicional (transporte, ojamiento, etc.) queda excluido.



Disparos fantasmas

GHOST RECON SHADOW WARS



→ LA SAGA SE RENOVARÁ en esta entrega para 3DS. No solo porque hará uso de las 3D, sino porque el desarrollo cambiará completamente para convertirse en el típico de juegos de acción táctica al estilo *Advance Wars*.

→ VALORACIÓN

Además de estrenar planteamiento, lucirá un nuevo motor gráfico que promete.

Morderás el asfalto

ASPHALT



→ CARRERAS ARCADE EN COCHES Y MOTOS de marcas reales como Ferrari o Ducati será la propuesta del nuevo Asphalt. Conduciremos en más de 8 modos por escenarios de ciudades como París, Tokio o San Francisco.

→ VALORACIÓN

La cantidad de modos disponibles y el poder conducir vehículos reales mola mucho, pero el efecto 3D no tanto.

La vida es 3D

LOS SIMS 3

→ LA ENÉSIMA VERSIÓN DE LOS SIMS 3 llegará a 3DS manteniendo el inmenso abanico de opciones del resto de entregas. Incluso podremos usar la cámara para hacer un Sim igualito a nosotros.

→ VALORACIÓN

Aunque no explota al máximo las capacidades 3D, parece que tendrá montones de novedades.


BULLETSTORM.COM
A LA VENTA 24.02.11
1UP.COM
BEST OF E3
WINNER
BEST OF E3
gameinformer
BEST OF E3
2010
VGChartz
Best First Person Shooter
© 2011, People Can Fly Sp. z o.o. Todos los derechos reservados. People Can Fly, el logo de People Can Fly, Bulletstorm, y el logo de Bulletstorm son marcas comerciales registradas de People Can Fly en los Estados Unidos de América y demás países. Los logos de Epic, Epic Games, Unreal, the Powered by Unreal son marcas comerciales registradas por Epic Games Inc. en los Estados Unidos de América y demás países. EA y el logo de EA logo son marcas comerciales registradas por Electronic Arts Inc. "", "PlayStation", "PS3", "PS3" y "" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Windows, el Windows Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, y los logos de Xbox son marcas comerciales registradas del Microsoft group of companies, y "Games for Windows" y el logo Windows Start button logo ha sido usado bajo la licencia de Microsoft. El resto de marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños.

TODOS LOS DETALLES DE THE ELDER SCROLLS: SKYRIM

VIAJA A LA TIERRA DE LOS NÓRDICOS

■ PS3 - Xbox 360 ■ Bethesda ■ 11 de noviembre de 2011

Falta menos de un año para que la saga *The Elder Scrolls* regrese a las consolas con su juego más completo. Una nueva región, retos más variados y entornos asombrosos nos esperan en *Skyrim*.

EL MUNDO DEL ROL NUNCA FUE TAN COMPLETO Y ESPECTACULAR



Combates intensos y variados con las criaturas más espectaculares.



Hermosos y detallados parajes en un mundo de enormes proporciones.





LAS MAZMORRAS serán muy numerosas y nos obligarán a hacer un uso exhaustivo de nuestras habilidades de infiltración, combate y exploración.

En el mundo fantástico de Tamriel, unas antiguas crónicas (los Elder Scrolls) profetizaban que un día el temible dragón Alduin volvería a la vida y lo destruiría todo a su paso. Cuando eso ocurriera, solo un descendiente de la estirpe de los Nacidos de Dragón (que comparte sangre con esas criaturas fantásticas) podría detenerlo. "Bobadas", decían algunos, "los dragones están extintos, si es que alguna vez existieron". "Chaladuras", espetaban otros, "no hay ningún Nacido de Dragón en todo Tamriel, solo aparecen en leyendas épicas para los niños".

Los que así ninguneaban estas profecías no sabían lo ciegos que estaban. La resurrección de Alduin, el Devorador de Mundos, está a punto de hacerse realidad, y el único capaz de darle muerte será el último Nacido de Dragón que queda. Pero hay un problema: este joven, llamado a convertirse en héroe, ignora su condición de "matadragones" y aguarda su ejecución en una lúgubre celda. En realidad, su verdadera aventura está a punto de comenzar...

→ **CON ESTE PROMETEDOR COMIENZO** arrancará el quinto episodio de la saga *The Elder Scrolls*, cuyos dos juegos previos, *Morrowind* y *Oblivion*, habían encantado a los "consolero-roleros". La historia arrancará 200 años después de *Oblivion* y se situará en una región distinta: Skyrim, una ciudad ahora envuelta en una cruenta guerra civil, situada al norte del Imperio de Tamriel.

Si habéis jugado a los juegos previos, *Skyrim* os sonará: es la tierra de los nórdicos, donde las enormes ciudades de otras áreas son sustituidas por escarpadas montañas, páramos nevados y rudas aldeas que parecen sacadas de las aventuras de Conan el Bárbaro. De hecho, los desarrolladores del juego reconocen su admiración por ese tipo de fantasía heroica y su intención de orientar más este episodio en esa nueva dirección. El juego dará prioridad a la épica pura y dura, con una mayor profusión de seres fantásticos y criaturas mitológicas. Y, en ese sentido... ¿se os ocurre una mejor que los dragones? Estos ya se habían mencionado de distintas formas en los juegos previos, pero nunca habían llegado a aparecer. Pues bien, en *Skyrim* van a tener un protagonismo enorme. Podremos verlos moverse con libertad por los escenarios, enfrentarnos a ellos... ¡y hasta aprender su lenguaje! Como Nacido del Dragón que seremos, podremos entender su forma de comunicarse (los chicos de Bethesda han creado un lenguaje para ellos). Tras derrotar a los llamados dragones menores, copiaremos sus gritos (cada uno de ellos estará compuesto por tres palabras que tendremos que

LAS PROFECÍAS VISTAS EN LOS JUEGOS ANTERIORES SE CUMPLIRÁN AQUÍ

LA MITOLOGÍA y las raíces épicas del mundo de Tamriel tendrán mucho más peso que en el juego anterior. Esta icónica imagen del Santuario de Talos ha sido una de las primeras en trascender...



LOS DRAGONES se suponían extintos, pero aquí nos enfrentaremos a varios de ellos.





ir aprendiendo a lo largo de nuestros viajes). Al lanzarlos provocaremos efectos como espantar a los enemigos que osen acercarse a nosotros o incluso ralentizar el tiempo a nuestro alrededor.

→**EL RESTO DE FACETAS DEL COMBATE** también mejorarán respecto a lo que vimos en *Oblivion*. Para empezar, podremos asignar un arma o habilidad a cada mano. ¿Qué tal os suena, por ejemplo, usar la "zarpa" izquierda para lanzar hechizos de fuego y la derecha para dar espadazos? O también podremos asignar un hechizo a cada mano para combinarlos y crear un conjuro todavía más devastador... Como podéis suponer, las combinaciones serán prácticamente infinitas.

Por supuesto, nos iremos fortaleciendo a medida que subamos de nivel. A diferencia del juego anterior, donde elegíamos nuestras principales virtudes al principio de la aventura, nuestros puntos fuertes se irán definiendo en función de cómo juguemos. Si usamos mucho los hechizos, se volverán más letales; si damos gusto a la espada, nuestro talento con ella aumentará mucho... Además, en una clara referencia a la saga *Fallout*, con cada subida de nivel ganaremos una ventaja (habrá decenas para elegir, como pe- ▶▶

LA CONEXIÓN CON FALLOUT

La sagas *Fallout* y *The Elder Scrolls* se han popularizado en las consolas desde hace un par de años, pero tienen distintos orígenes. *The Elder Scrolls* fue creada por Bethesda, mientras que *Fallout* se concibió por Black Isle, y Bethesda la adquirió al llegar su tercera parte. Desde entonces, ambos juegos se han tomado prestadas ideas (el motor gráfico, por ejemplo) y han sido la causa, en gran medida, de que los consoleros (más acostumbrados a propuestas japonesas como *Final Fantasy*) den también cabida al rol occidental.





PODREMOS CAMBIAR LA VISTA a primera o tercera persona. Nuestro desplazamiento en combate será más fluido.

netrar más en las armaduras, mover más rápido ciertas armas, etc.). Os tocará decidir en varias ocasiones, pues nuestro personaje podrá ascender hasta el nivel 50 (¡el doble que en *Oblivion*!).

→**HABRÁ MILES DE PERSONAJES** con los que conversar, y aquí también encontraremos cambios. El más evidente será que la acción no se "congelará" mientras hablamos. La conversación se mezclará con la gente pasando alrededor, el interlocutor comportándose de forma natural... Ya no se quedarán quietos mientras nos hablan, sino que seguirán con sus tareas domésticas, atendiendo en su tienda, etc. Además, puede que en plena conversación otras personas comenten un detalle del diálogo que les interese, con lo que podremos añadirlo mientras estamos hablando.

Las "cháchacharas" con personajes y las misiones que nos manden se regirán por el nuevo sistema Radiant Story, que considerará todo lo que hagamos (las habilidades que mejoremos, la gente a la que matemos, etc.) y modificará la historia en consecuencia. Así, si nos hemos vuelto unos hachas con el hacha (ejem), quizá algún experto en ese arma nos rete a un duelo o, si matamos a una persona, un familiar suyo jure venganza. También puede suceder que, en plena visita a un pueblo, a un dragón le dé por atacar y todos sus habitantes huyan despavoridos. Como veis, el juego dará un gran protagonismo a la aleatoriedad y a la diversificación de la historia en función de nuestras acciones.

→**EL APARTADO TÉCNICO** también va a experimentar una mejora de aúpa. El nuevo motor gráfico Creation trabajará mucho mejor, por ejemplo, con los efectos atmosféricos: la nieve se posará sobre el suelo y se acumulará bajo nuestros pies, el agua de los ríos se moverá de forma realista mientras los peces chapotean en ella... La idea es dar más protagonismo a paisajes naturales y llenos de vida, crear un ecosistema que resulte creíble. Por supuesto, los personajes también tendrán un aspecto mucho más detallado y, prometen en Bethesda, esta vez sus animaciones faciales sí parecerán realistas. ¡Adiós, personajes acartonados de *Oblivion*, adiós!

Si juntáis todo lo que os hemos contado hasta ahora, seguro que se os hace la boca agua con la cantidad de posibilidades que ofrecerá el juego. Si además tenéis en cuenta el tamaño que tendrá (con 25 ciudades, 120 mazmorras y enormes parajes entre ellas), pocas dudas os quedarán de que vamos a estar ante uno de los juegos del año. Como bien dicen sus desarrolladores, en el mundo de *Skyrim* "eres lo que juegas". HC

EL MOTOR CREATION hará a los personajes más creíbles. Su aspecto será tan convincente como el que muestra esta posadera... ¡y se acabó lo de moverse como robots! Ahora sus gestos serán más fluidos.



LOS MONSTRUOS que encontraremos serán más variados que en ningún otro juego de la franquicia: nos veremos las caras con gigantes, trolls de las nieves, osos, no-muertos, espectros...



LAS MEJORAS TÉCNICAS HARÁN EL ENTORNO AÚN MÁS CREÍBLE



LAS HABILIDADES se podrán mejorar mediante este original sistema de constelaciones. Todo el interfaz del juego se rediseñará para que tenga menos aspecto de "menú " y parezca más natural.

LAS CRÓNICAS DE TAMRIEL

Sin contar otros juegos "secundarios", éstos son los episodios previos de la saga.



ARENA (PC)

El primer juego salió solo en PC. La libertad de exploración y personalización asombraron en esa época, pero los controles flojeaban.



DAGGERFALL (PC)

Para muchos, el mejor de la saga, con un mapeado del tamaño de Inglaterra, 6 finales distintos y 750.000 personajes interactivos.



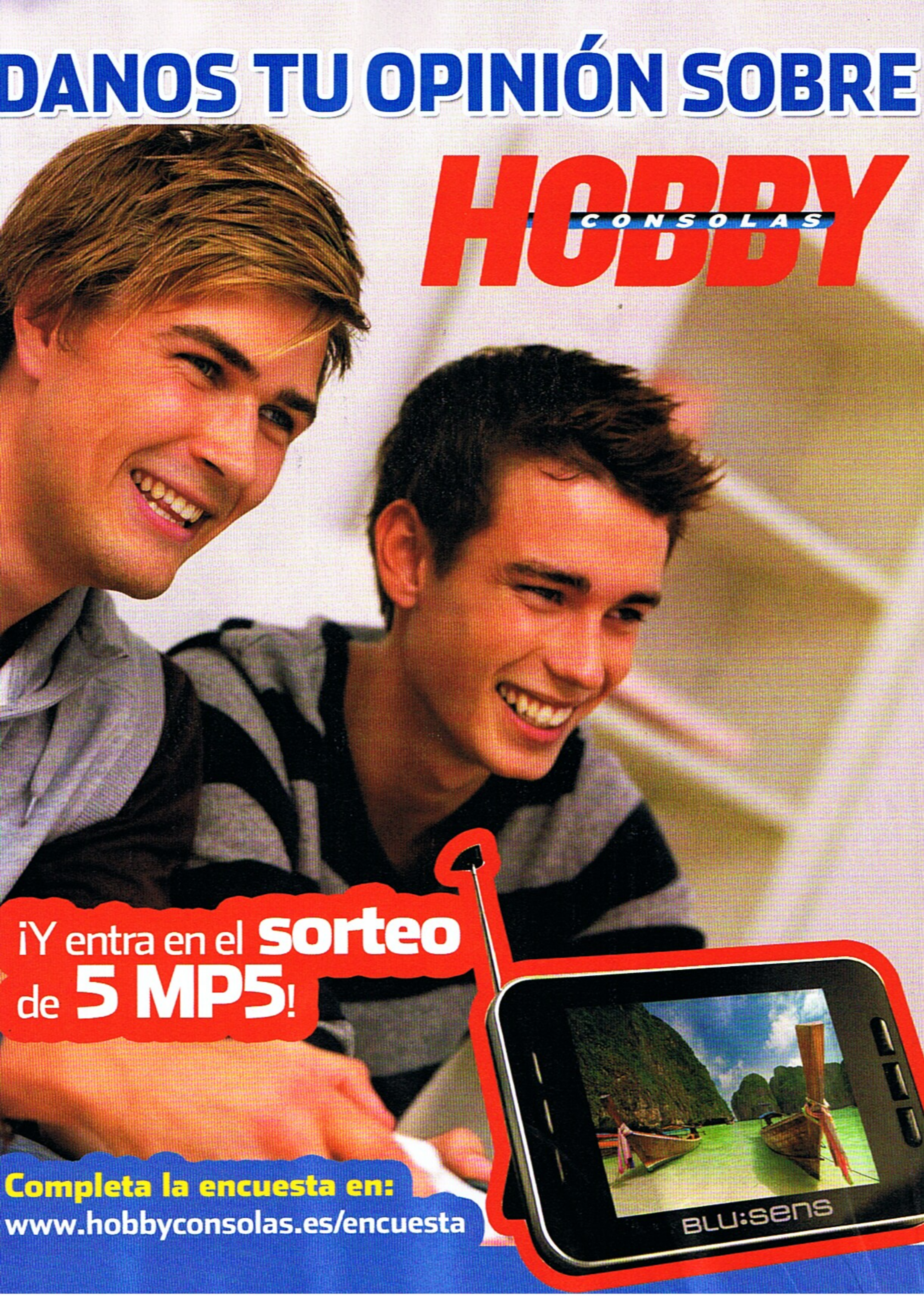
MORROWIND (XBOX)

El primero en saltar a las consolas. Los gráficos mejoraron mucho y la trama estaba más trabajada. Nosotros le dimos un 87.



OBLIVION (360-PS3)

El salto a la actual generación se dio en 360 primero y un año después en PS3. Los gráficos mejoraron una barbaridad.


DANOS TU OPINIÓN SOBRE
HOBBY CONSOLAS
¡Y entra en el sorteo de 5 MP5!
Completa la encuesta en:
www.hobbyconsolas.es/encuesta
BLU:SENS

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

Lo peor

Alternativas

GRÁFICOS 97

SONIDO 94

DURACIÓN 91

DIVERSIÓN 95

PUNTUACIÓN FINAL 95

Valoración

Para tratarse de una saga de ciencia ficción, Killzone nos transmite la sensación de estar en una batalla real. El apartado gráfico es para caerse de espaldas, y además el ritmo de los niveles mejora a medida que progresamos. Soberbio.

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



PÁGINA 70

MARVEL VS CAPCOM 3. Los héroes más grandes de dos universos se dan cita (y puñetazos) en nuestro análisis más espectacular. ¡No os perdáis el combate del siglo!





PÁGINA 74

TEST DRIVE UNLIMITED 2. Poneos al volante de un coche de lujo y acompañadnos a dar una vuelta por Ibiza, en estas carreras "persistentes".



PÁGINA 82

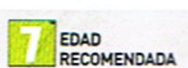
FIGHT NIGHT CHAMPION. Nos calzamos los guantes, subimos al y comprobamos, de primera mano este simulador es un peso pesado

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

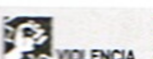
Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un 90 en gráficos en un juego de Xbox 360 o PS3 no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en PlayStation 2 y Wii (o en las portátiles) puesto que se da por sentado que las dos primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Aclaramos que los juegos de Xbox 360 y PlayStation 3 se valorarán bajo el mismo rasero. La diversión y la duración se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
WWW.PEGI.COM





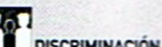




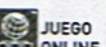












Vídeo en HOBBYNEWS.es

12 ■ Lucha ■ Capcom ■ 1 ó 2 jugadores ■ Castellano (textos)
■ 59,95 € ■ Lanzamiento: Ya disponible ■ Contenido:

Cruce de héroes y de puñetazos

MARVEL VS CAPCOM 3



La Tierra está en peligro... y esta vez la amenaza es tan grave que no basta un héroe para detenerla; ha sido necesario reunir a los personajes más poderosos de comics y videojuegos.

■ **CUALQUIER FAN DE LA LUCHA HA SOÑADO** con un enfrentamiento así. Dos universos enteros (los superhéroes de la editorial Marvel y los protagonistas de los principales juegos de Capcom) se miden, a puñetazos, en el torneo más espectacular que hemos visto en una consola. En total son 36 contendientes (además de un enemigo final al que no podemos controlar), que harán saltar chispas en nuestra consola, con unos combates "uno contra uno" que transcurren a velocidad de vértigo.

Como en anteriores entregas de *Marvel vs Capcom*, nosotros seleccionamos a un equipo de tres luchadores, que se pueden dar el relevo en cualquier momento del combate o unir sus fuerzas para ejecutar los golpes especiales. Podemos combinarlos libremente o buscar equipos predeterminados (como por ejemplo tres personajes que pertenezcan a los Vengadores clásicos o al proyecto Arma X) para ganar algunos trofeos.

→ **LA SELECCIÓN DE LUCHADORES ES INSUPERABLE.** Las grandes estrellas como Spider-Man, Hulk, Chris Redfield o Chun Li, comparten cartel con personajes "menores" como Deadpool, Taskmaster o Zero, de la saga *Megaman*, hasta completar un catálogo muy equilibrado.





HAY DOS TIPOS DE CONTROL, que se adaptan a nuestro nivel de experiencia.



LAS ANIMACIONES son fluidas y "contundentes" y están acompañadas por espectaculares efectos para cada golpe.



LOS PERSONAJES SON 3D, pero el juego se desarrolla en un plano, como ya hemos visto en *Street Fighter IV*.

Más que un traje alternativo

Los cuatro vestidos alternativos de cada personaje incluyen guiños para los fans de Marvel. Por ejemplo, Iron Man se convierte en War Machine o utiliza la primera armadura, y también podemos controlar a los Hulks rojo y gris, que tuvieron su hueco en los comics. Aquí os mostramos más ejemplos:



SPIDER-MAN también viste el traje de simbionte que se ha hecho tan popular como el clásico rojo y azul.



EL CAPITÁN AMÉRICA se viste como el castigador (cuando le sustituyó).

2



3



LUCHA PROFUNDA

Aunque carece de un modo historia, *Marvel vs Capcom 3* tiene elementos que multiplican su duración y profundidad de juego:

1. LA LICENCIA registra nuestras preferencias, las estadísticas y nuestra manera de luchar.
2. LOS PUNTOS de experiencia nos permiten desbloquear personajes y una galería con arte, bocetos y la banda sonora del juego.
3. HABRÁ NUEVOS PERSONAJES descargables. Los primeros son Jill Valentine y Shuma-Gorath, que venían en la edición especial americana.

Todos ellos conservan sus poderes más conocidos y tienen un aspecto tridimensional con texturas planas y un filtro brillante, que refleja perfectamente la estética de las novelas gráficas.

Pese a sus diferencias, todos comparten un sistema de control muy sencillo. Podemos optar entre una configuración clásica, con cuatro botones de ataque, o una simple, con ataques automáticos, para los principiantes. Una vez que estemos listos, el juego nos otorga una "licencia" en la que se registra nuestra manera de luchar, los personajes más utilizados, las estadísticas... y que nos sirve para buscar emparejamientos más equilibrados.

→ LOS MODOS DE JUEGO SON EL PUNTO DÉBIL de este torneo. El arcade no es más que una sucesión de combates (con viñetas intercaladas) que sustituye a la ▸▸

Thor

EL DIOS DEL TRUENO se incorpora a esta saga justo antes de protagonizar su propio juego y una nueva película. Es uno de los clásicos Vengadores.



Superhéroes de los comics

Los 18 personajes de la editorial Marvel están encabezados por "imprescindibles" como Spider-Man, Iron Man o Hulk, junto a otros personajes menos populares, pero que van a dejar impresionados a los fans de los tebeos.



LOS MUTANTES como Lobezno, Magneto, Tormenta y otros integrantes del proyecto Arma X están bien representados.



TAMBIÉN HAY SUPERVILLANOS como el Dr. Doom, y otros no tan conocidos, como Taskmaster, Dormammu o Super Skrull.



EL CENTINELA es un robot gigante diseñado para cazar mutantes, y uno de los guerreros más poderosos.



EL MODO ARCADE está narrado mediante viñetas, como si fuera un cómic. Se echan en falta las clásicas secuencias.



EL DISEÑO de los personajes, con un filtro brillante y texturas planas, está inspirado en la estética de los tebeos.



LOS ESCENARIOS recrean otros juegos, como *Ghosts 'n Goblins* y localizaciones como Asgard o la nave de SHIELD.



PODEMOS USAR ARMAS cuerpo a cuerpo o de fuego, según el luchador que controlamos en cada momento.



LA ENERGÍA, se recupera parcialmente si mandamos al guerrero "al banquillo".

Dante Sparda

El protagonista de *Devil May Cry* también se ha incorporado a esta saga, junto a Trish. Conserva su espada y las pistolas gemelas.

tradicional historia. También podemos jugar "versus", practicar libremente o ir superando retos con cada luchador en un escenario virtual. Lo más divertido son las partidas online, equilibradas o libres, aunque echamos en falta más posibilidades.

Los puntos de experiencia que acumulamos con cada victoria nos sirven para desbloquear cuatro personajes secretos, trajes alternativos y una galería en la que podemos escuchar la banda sonora, ver los bocetos de los escenarios y contemplar los modelos tridimensionales de cada personaje. Es suficiente para engancharnos, aunque nos hubiera gustado contar con algún extra adicional, más jugoso.

→ SUPERHÉROES Y ESTRELLAS DE LOS JUEGOS han chocado con la fuerza de dos trenes, y nos han dejado conmocionados. *Marvel vs Capcom 3* pone en pantalla unas peleas muy diná-



LOS ESPECIALES se ejecutan con la barra inferior, que llega hasta los cinco niveles.





■ NUESTROS TRES LUCHADORES, PUEDEN RELEVARSE EN CUALQUIER MOMENTO ■





GALACTUS, el devorador de mundos, es el enemigo final del juego. Además, tiene el poder de invocar "copias" de cualquier luchador.

Personajes de videojuegos

La selección de Capcom es muy variada. Junto a los guerreros clásicos (sacados de sagas como *Street Fighter*) tenemos personajes "serios" de *Devil May Cry*, *Bionic Commando* o *Resident Evil*. Pero en este grupo también encontramos luchadores poco convencionales (aunque igualmente equilibrados) y que van desde Tron Bonne o Zero, de *Megaman*, a Sir Arthur.



CHRIS REDFIELD y Albert Wesker son los representantes de *Resident Evil*. Jill Valentine será uno de los descargables.



RYU y Chun Li encabezan el grupo de luchadores, junto a Akuma, Mike Haggar o Morrigan de *Darkstalkers*.



VIEWTIFUL JOE, Zero, Amaterasu de *Okami* o Sir Arthur de *Ghost 'n Goblins* le ponen una nota de color a esta selección.

micas y espectaculares, con una curva de dificultad casi perfecta y un gran modo multijugador. Sin embargo, estos personajes se merecían alguna modalidad más (especialmente un modo historia con secuencias de vídeo) y algún luchador extra, como Silver Surfer, Puño de Hierro o el Castigador, para completar el juego de lucha perfecto. Aun así, se ha quedado muy cerca, y tiene motivos de sobra para encandilar a los fans de este género. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La selección de luchadores** es insuperable. De lo mejor del género.
- **El sistema de control,** que se adapta perfectamente a novatos y veteranos.

Lo peor

- **Los modos de juego** se quedan cortos. Echamos de menos una historia.
- **La ausencia de héroes** como los 4 Fantásticos, El Castigador o Daredevil...

Alternativas

- **Super Street Fighter IV**, que con su estilo animado y control clásico ha supuesto el renacimiento de este género.
- **Tekken 6**, que tiene un estilo de lucha tridimensional y bastante más realista.

GRÁFICOS La recreación de los héroes es perfecta y están bien animados.	94
SONIDO Los temas clásicos se salen. Podemos elegir voces en inglés o japonés.	84
DURACIÓN Además de 37 luchadores tiene multijugador local y un gran online.	94
DIVERSIÓN Los combates son frenéticos, pero falta un modo historia.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**94**

Valoración

El carisma y la cantidad de personajes disponibles se completa con un estupendo sistema de control y una puesta en escena espectacular. Solo echamos en falta algunos personajes de Marvel y la presencia de un modo historia.





LA VELOCIDAD ha sustituido a las fiestas de Ibiza en este juego, donde los coches de lujo están a la orden del día.







GARAJE EN EL PARAÍSO DEL SOL

Si os mola conducir, seguro que aquí encontráis algo que se adapte a vuestro gusto, porque el lujo está a la orden del día:

1. HAY 3 TIPOS DE VEHÍCULOS: los de asfalto (los típicos deportivos, de potencia muy variable), los de off road (todoterrenos a los que no se les resiste ningún camino de tierra) y los clásicos (vehículos antiguos).
2. IBIZA Y HAWAI son las dos islas del juego. La primera está accesible desde el principio, pero para ir a la segunda hay que llegar al nivel 10 de experiencia, y así poder usar el aeropuerto. En ambas, el GPS es nuestro mejor aliado.
3. EL PROTAGONISTA se puede personalizar comprándole ropa, llevándolo a la peluquería e incluso modificándole los rasgos de la cara en una clínica de cirugía estética.

Playa, fiesta y un poco de velocidad

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Ibiza tiene fama de ser la capital mundial de la diversión, pero ahora lo va a ser más que nunca gracias a los cochazos que disputan carreras por sus espectaculares carreteras.

LA CONDUCCIÓN POR MUNDOS ABIERTOS regresa de la mano de una de sus sagas pioneras. Con la excusa de ganar carreras dentro de un "reality show" televisivo, podemos crearnos un personaje y convertir su vida en un paraíso de lujo. Así, poco a poco tenemos acceso a deportivos de marcas míticas como Ferrari, Aston Martin o Bugatti.

El juego está ambientado en Ibiza y Hawai (ésta ya apareció en la primera entrega), dos islas llenas de espectaculares paisajes y cuyo gran tamaño invita a perderse al volante durante horas.

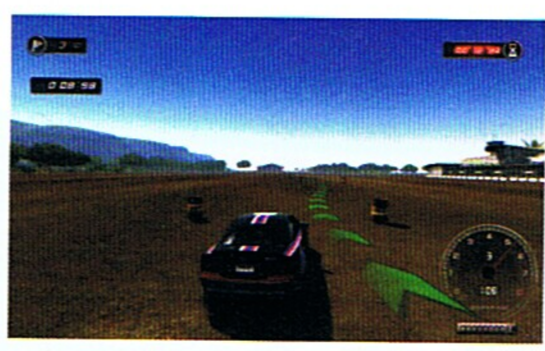
EL CONTROL ES BASTANTE ARCADE, si bien hay tres niveles de personalización. Según ganamos puntos de experiencia, se desbloquean nuevas competiciones (carreras clásicas, contrarreloj, pruebas de velocidad), a lo que se añaden desafíos aleatorios y hasta 100 misiones secundarias que nos obligan, por ejemplo, a hacer de taxistas con una persona proclive a marearse al montar en coche.

A eso hay que añadir un profundo online que incluye has

Aston Martin

La mítica marca británica, con sus poderosos deportivos, es solo un ejemplo del tipo de cochazos que podemos conducir en el juego.

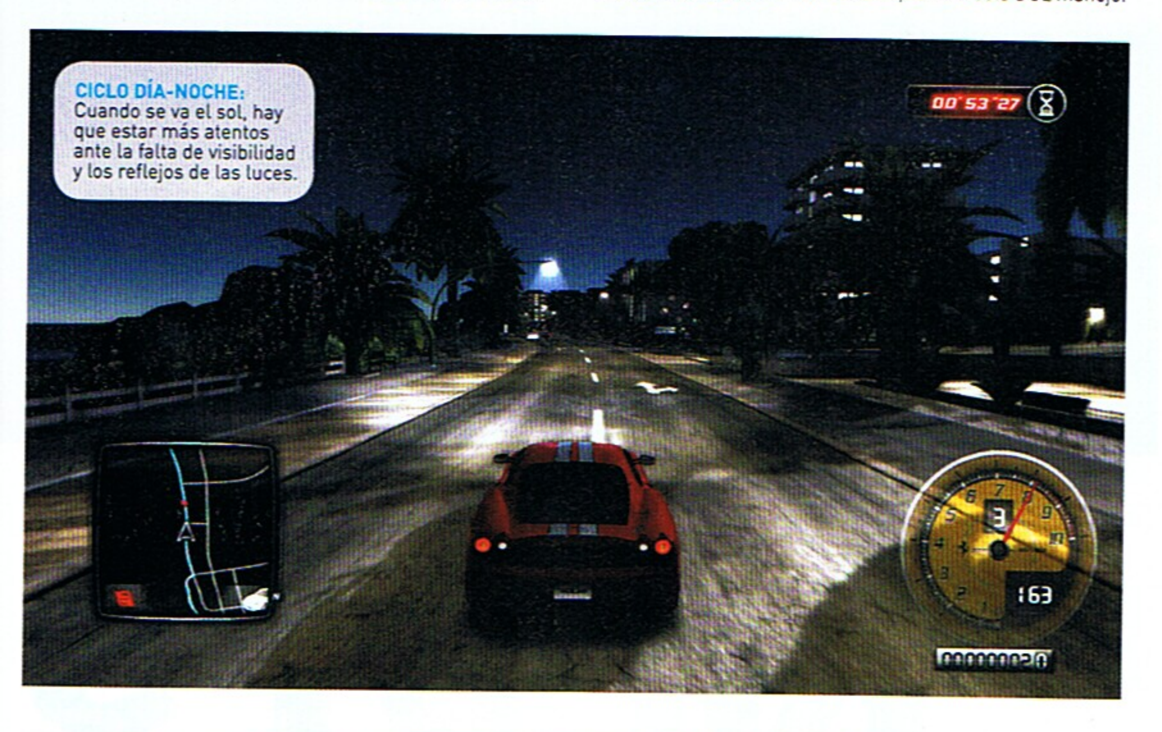




LAS ESCUELAS DE CARRERAS permiten obtener los carnets con que participar en las distintas competiciones.



EL SISTEMA DE DAÑOS se deja ver en forma de rasguños en las carrocerías de los coches, aunque no afecta a su manejo.



CICLO DÍA-NOCHE: Cuando se va el sol, hay que estar más atentos ante la falta de visibilidad y los reflejos de las luces.

No todo es acelerar

El juego cuenta con cuatro grandes áreas que nos permiten ganar experiencia y así subir de nivel (hay 60 en total). Con eso desbloqueamos nuevos contenidos, como concesionarios, tiendas de tuning o diversos comercios de ropa:



COMPETICIÓN Y SOCIAL. Los eventos de la primera se corresponden con las carreras que hay que disputar; los de la segunda, con los amigos, clubes y desafíos del multijugador.



DESCUBRIMIENTO Y COLECCIÓN. Podemos descubrir carreteras, enclaves especiales que fotografiar, tesoros... Además, se pueden coleccionar casas o muebles.

EL FRIM es un dispositivo tecnológico que permite ganar dinero si encadenamos maniobras como derrapar o esquivar objetos (izquierda). No obstante, si cometemos muchas infracciones, la policía nos persigue para darnos su "receta de la casa" (derecha).





ta pruebas cooperativas (como mantener la distancia de seguridad). También podemos comprar casas, ropa, ir a la "pelu" o a una clínica de cirugía... para así hacernos con un personaje único.

En cuanto a los gráficos, los coches lucen sólidos, pero el sistema de daños es algo flojo y en los escenarios hay un "popping" perenne (a cambio, no existen los tiempos de carga). Aun así, conducir deportivos a más de 250 km/h por Ibiza es impagable. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La mezcla** de carreras y conducción libre y los secretos que guardan Ibiza y Hawai.
- **Las opciones** de personalización, tanto de los coches como del protagonista.

Lo peor

- **El "popping":** muchos elementos del entorno se generan a nuestro paso.
- **El sistema de daños,** que solo tiene algunos efectos visuales y no afecta al control.

Alternativas

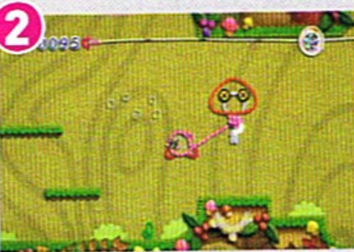
- **Need for Speed: Hot Pursuit** ofrece unas carreras arcade que resultan increíbles.
- **Gran Turismo 5 y Forza 3**, según tengáis PS3 o Xbox 360, son vuestra opción si preferís un simulador puro.

GRÁFICOS Los coches están bien, pero el "popping" está siempre presente.	80
SONIDO La música no llama mucho la atención y el doblaje cumple, sin más.	80
DURACIÓN Los eventos del modo principal y los del online dan para mucho.	92
DIVERSIÓN El manejo de los coches es bueno y hay gran variedad de carreras.	87
PUNTUACIÓN FINAL	**86**

Valoración

Se trata de un buen juego de carreras, con infinidad de kilómetros de asfalto para conducir también por simple placer. Lo malo es que el apartado gráfico se ha descuidado un tanto en pos de suprimir los tiempos de carga.







COMO EN UN COSTURERO

El desarrollo es el clásico de un plataformas en dos dimensiones, pero le añade elementos que lo hacen distinto, original y sin complicaciones.

1. BOTONES Y CREMALLERAS nos sirven para columpiarnos, desprender zonas del escenario, llegar, por ejemplo, a zonas altas o incluso para meternos por detrás del paisaje.

2. A LOS ENEMIGOS los atacamos con un golpe que los deshilacha, pero también podemos hacerlos un ovillo y lanzarlos contra otros enemigos o contra elementos del escenario para abrir nuevos caminos.

3. EN MODO COOPERATIVO podemos combinar los poderes de Kirby y el príncipe Hilván para saltar más o acceder a ciertas partes del escenario. Ambos tienen las mismas habilidades.

Kirby

El glotón rosa adopta múltiples formas a lo largo del juego: ovni, coche, submarino. Cada una de ellas lleva asociada una habilidad: disparar, volar...



3 ■ Plataformas ■ Nintendo ■ 1-2 jugadores ■ Castellano ■ 50,95 € ■ Lanzamiento: 25 de febrero



LAS PLATAFORMAS de toda la vida vuelven de la mano de Kirby, que nos lleva a un original mundo de tela.

Este héroe hila muy fino

KIRBY'S EPIC YARN

Este gordito rosado vale lo mismo para un roto que para un descosido. ¿Que pierde su poder de succión? Bueno, pues se pone a deshilachar a sus enemigos.

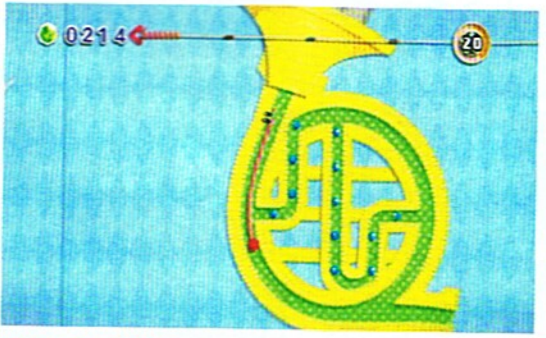
■ **EL REINO DE TEXTILIA ESTÁ EN PELIGRO,** porque el malvado Zur-Zir lo ha despedazado todo. Hilván, su príncipe, recurre entonces a Kirby, pero por desgracia éste ha perdido su tradicional poder de succión. Para compensarlo, el héroe ahora está hecho de hilo, lo que le da más flexibilidad y le permite transformarse en submarino, ovni, camión de bomberos... lo que sea con tal de eliminar a los enemigos del reino y recoger objetos que desbloquean las fases que forman cada mundo. El desarrollo, en un principio, es el propio de un plataformas en 2D de toda la vida, pero hay momentos muy originales, como el que tenga mos que desabrochar botones o abrir cremalleras para acceder a zonas altas y caminos por detrás del propio escenario.

→ **LA BELLEZA ESTÉTICA** e lo que más llama la atención, y el mérito recae en la creatividad de los desarrolladores y su genia diseño de los escenarios (por su colores, por la disposición de la plataformas, por la originalidad de los elementos...). El juego, po otro lado, está muy dirigido al pú blico más joven, ya que la dificu





LOS ESCENARIOS están repletos de atajos, pasadizos y lugares a los que aparentemente no se puede acceder.



OTRA HABILIDAD de Kirby es la de hacerse fino como un hilo para poder llegar a los lugares más estrechos.



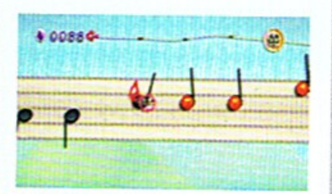
LOS JEFES FINALES abundan y aunque no son difíciles, si son espectaculares.

El sandbox de Kirby

Aunque lo de "sandbox" es evidentemente una broma, sí hay veces en las que Kirby abandona las zonas plataformeras y el avance puramente lineal para meternos en una casa que es el centro de reunión de otros personajes. Podemos interactuar con ellos de varias maneras.



NUESTRO ARRENDATARIO nos pedirá ayuda para atraer nuevos inquilinos o para contentar a los que ya tiene. Habrá que buscarle objetos o gemas.



NUESTROS VECINOS nos lanzan retos de estilo contrarreloj y de fácil resolución, como por ejemplo localizar a determinados personajes.

TRANSFORMARSE EN VEHÍCULOS de todo tipo es una de las facetas del nuevo Kirby. Todos ellos presentan una habilidad concreta, como por ejemplo lanzar proyectiles (izquierda), volar y succionar gemas (derecha) o lanzar agua a presión.





tad es escasa y la duración no es muy alta (apenas 10 horas).

Existe un modo para dos jugadores que nos permite controlar al príncipe Hilván (tiene las mismas habilidades que Kirby) y que no propone más que la mera cooperación entre los dos para superar las fases, pero que es igual de divertido que el individual. Y es que esa es la otra gran baza del juego, que si no buscáis grandes retos ni historias complejas, se hace muy entretenido. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La estética** es maravillosa: se ve distinta, bonita y muy cuidada.
- **El estilo de juego,** que aúna lo clásico con un desarrollo muy original.

Lo peor

- **Es corto** y tiene muy pocas opciones que nos permitan desbloquear contenido o jugarlo de nuevo.
- **Las acciones** se hacen demasiado repetitivas.

Alternativas

- **New Super Mario Bros** ofrece un desarrollo similar (también tiene cooperativo), aunque algo más clásico que este *Kirby*.
- **Donkey Kong Country Returns** es otra gran alternativa para las plataformas.

GRÁFICOS Es una preciosidad, con animaciones fluidísimas y lleno de color.	92
SONIDO Fluctúa entre temas geniales y otros "happy" que acompañan sin más.	80
DURACIÓN El juego alcanza las 10 horas a duras penas y tiene pocos extras.	73
DIVERSIÓN La mezcla de lo clásico con lo distinto es una gran combinación.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**85**

Valoración

Si nos despojamos de prejuicios y vemos este juego como lo que es, un título sencillote y sin grandes retos para los más jóvenes, nos queda su grandísima belleza estética y un desarrollo original. Su brevedad empaña el resultado final.

Por Rafael Aznar









TU CUERPO ES LA CLAVE

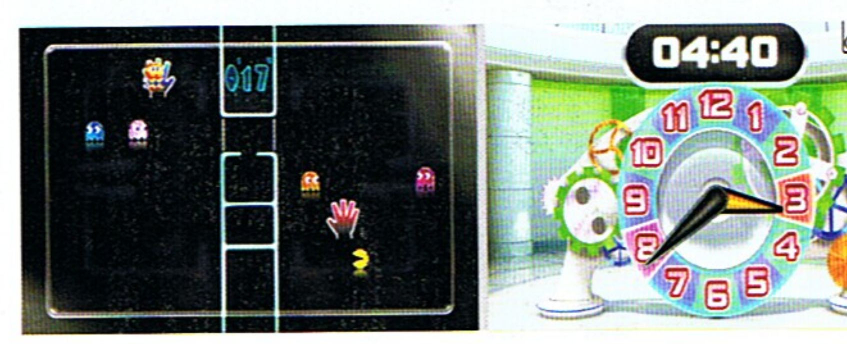
La mejor forma de mantener la mente en forma es haciendo ejercicio. El Doctor Kawashima nos propone 20 pruebas en las que nuestro cuerpo trabaja igual que nuestra mente:

1. EXTENDER LOS BRAZOS es una de las acciones más habituales. Nuestras extremidades pueden convertirse en las manecillas de un reloj, hacer de puentes levadizos para controlar el tráfico o convertirnos en mimos.
2. DAR GOLPES Y MANOTAZOS es la base de pruebas en las que hay que reventar globos o destruir bombas antes de que exploten. Para dar variedad, esos ejercicios suelen incluir algunos condicionantes matemáticos.
3. INCLINAR EL CUERPO es otra de las acciones que nos exigen estas pruebas. Otros ejercicios, como "fútbol matemático", nos obligan a utilizar las piernas para chutar balones y meter goles... si hacemos bien las sumas.

3 ■ Varios ■ Namco Bandai ■ 1 a 4 jugadores ■ Castellano ■ 50,95 € ■ Ya disponible



EL EJERCICIO es la excusa perfecta de este juego para que no se nos atrofie el cerebro de no usarlo.



HAY 5 CATEGORÍAS DE EJERCICIOS: matemáticas, lógica, memoria, reflejos y ejercicios físicos. Todos son accesibles a cualquier usuario.

Este galeno te da alas

DOCTOR KAWASHIMA: REVITALIZA CUERPO Y MENTE

Igual que la conocida bebida energética, el Doctor Kawashima sabe cómo mantener a nuestra cocorota en plena forma.

■ **EL DOCTOR MÁS FAMOSO DE DS** ha cambiado la pantalla táctil por el sensor de movimiento de Kinect, con el objetivo de ejercitar nuestra mente mientras movemos el esqueleto. Igual que en *Brain Training*, podemos calcular nuestra edad cerebral día a día (lo óptimo son 20 años). La clave es pensar y ejecutar las acciones con presteza. Así, contamos con una veintena de ejercicios, divididos en cinco categorías: matemáticas, lógica, memoria, reflejos y ejercicios físicos. La mecánica de las pruebas es sencilla, pues la mayoría consisten en adoptar diferentes posiciones con los brazos.

→ **LOS EJERCICIOS SE ADAPTAN A TODOS LOS PÚBLICOS**, aunque hay varios niveles de dificultad. Imitar con los brazos las agujas de un reloj, chutar un balón para completar una ecuación matemática, reventar globos o memorizar posturas son ejemplos de lo que encontramos en el juego. ¡Incluso hay un homenaje a Pac-Man! Lo malo es que no se aprovechan prácticamente las posibilidades de Kinect, ya que muchas de las pruebas se limitan a agitar los brazos con patrones muy similares. No obstante, el multijugador (con el objetivo de ser el más "inteligente") le da un plus a un juego destinado a toda la familia. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	70
SONIDO	70
DURACIÓN	77
DIVERSIÓN	73

Valoración Sus ejercicios vienen bien para quitarle telarañas al cerebro. El problema es que la variedad de movimientos a ejecutar es muy limitada.

PUNTUACIÓN FINAL **73**





TESELIA une naturaleza y modernidad urbana. Aquí hay más de 150 Pokémon.







EL FACEBOOK DE LOS POKÉMON

En cuanto la científica Oryza nos entrega el C-Gear, podemos ir a la Zona Nexo para entrar al mundo de un amigo, pero hay más opciones de interconectividad:

1. **TOCAMOS LA TÁCTIL** para activar la conexión local, Wi-Fi o por infrarrojos. Además, podemos ver qué están haciendo todos nuestros colegas registrados.
2. **DESDE EL CENTRO POKÉMON** accedemos a la Sala Unión, el Club Wi-Fi (donde chatear con tres amigos) y las batallas mundiales de la Terminal Global.
3. **EN EL METRO DE BATALLA,** nuestras victorias se traducen en puntos con los que comprar objetos raros.

Pokevolución de banda ancha

POKÉMON EDICIONES BLANCA Y NEGRA

La saga se adapta a las nuevas tecnologías par reenganchar a sus fans más creciditos, pero... ¿habrá madurado tanto como nosotros estos Pokémon

Zekrom

Es el dragón legendario de la edición Blanca; en la Negra nos espera Reshiram. Ambos viven en la Torre Duodraco.

■ **EL FENÓMENO POKÉMON SE REVITALIZA,** tras recorrer medio arcoiris, con más de 150 nuevas criaturas y 2 versiones opuestas: aparte de las especies exclusivas y ciertos cambios en los escenarios, incluyen dos zonas tan opuestas como el Bosque Blanco o la Ciudad Negra, situadas en el mismo punto de la región de Teselia.

No obstante, el desarrollo sigue siendo el mismo de siempre. Tras recibir la bienvenida de la Profesora Encina y elegir entre Snivy, Oshawott o Tepig, empieza nuestra aventura en busca de m Pokémon salvajes para cump una doble misión: completar extensísima PokéDex (con 6 criaturas de 17 tipos), y vencer los líderes de los 8 gimnasios q hay repartidos por las ciudades

→ **EL PRIMER CAMBIO ESTÁ E LOS GRÁFICOS,** con perspectiv 3D tan novedosas como las Ciudad Porcelana. Sin embarg se echa en falta la misma innov ción visual en los mapas de est clásico y los monótonos combat para compensarlo, se han inc





EN EL MUSICAL debemos "tunear" a nuestros Pokémon, aunque al salir de este teatro recuperan su 'look' habitual.



LAS ESTACIONES cambian una vez al mes, y eso repercute en el aspecto de ciertas zonas y los Pokémon que aparecen.



EL SISTEMA DE BATALLA sigue siendo muy simple: basta con tocar los iconos de la táctil para elegir ataque u objeto.

Combates de otro nivel

A los nuevos ataques y habilidades se suman estos modos de batalla:



LAS BATALLAS TRIPLES nos permiten elegir rival, e incluso ordenar la rotación de Pokémon.



EN MODO LANZADOR se pueden comprar objetos para usarlos en plena batalla, por Wi-Fi local.



DURANTE LA PELEA, asistimos a animaciones y movimientos de cámara nunca vistos en la saga.

A PESAR DE LOS AVANCES TÉCNICOS, SU ESENCIA "ROLERA" APENAS HA CAMBIADO

LA CÁMARA se ha vuelto más dinámica, y aunque no siempre ofrece la mejor vista, nos permite disfrutar de escenarios 3D por primera vez en un juego de Pokémon, con sus rascacielos, puentes, muelles...







porado nuevos modos: combates triples (son más estratégicos) y emparejamientos aleatorios, en los que libramos batallas online sin usar códigos de amigo.

Pero el verdadero salto online llega con el C-Gear, que nos permite combatir e intercambiar Pokémon mientras charlamos por videochat (con DSi), disputar misiones, participar en rankings mundiales y en definitiva, conectarnos a la mayor comunidad Pokémon jamás creada. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El C-Gear** y sus múltiples posibilidades de conexión, como el videochat con amigos.
- **Los nuevos modos** de combate añaden un toque más estratégico a la mecánica.

Lo peor

- **La línea argumental** no es tan madura y profunda como esperábamos.
- **El desarrollo** mantiene la misma estructura de las ediciones anteriores.

Alternativas

- **Pokémon Oro Heart Gold y Plata Soul Silver** es la segunda edición con más Pokémon por coleccionar.
- **Inazuma Eleven** es lo más parecido, por sus dosis de rol y entrenamiento, más futbolero.

GRÁFICOS Molan las zonas en 3D, pero los combates lucen sosos y pixelados.	79
SONIDO Melodías pegadizas, aunque el sonido "mi-di" ya suena un tanto anticuado.	76
DURACIÓN Completar la Pokédex y las opciones del G-Gear dan para muchas horas.	90
DIVERSIÓN Ya conocemos su fórmula, pero como juego de rol resulta infalible.	87
PUNTUACIÓN FINAL	**88**

Valoración

El equilibrio entre exploración, coleccionismo y batallas por turnos sigue atrapando como una Pokéball, pero lo que de verdad marca la diferencia es su oferta online, un punto de encuentro para sus cinco generaciones de fans.









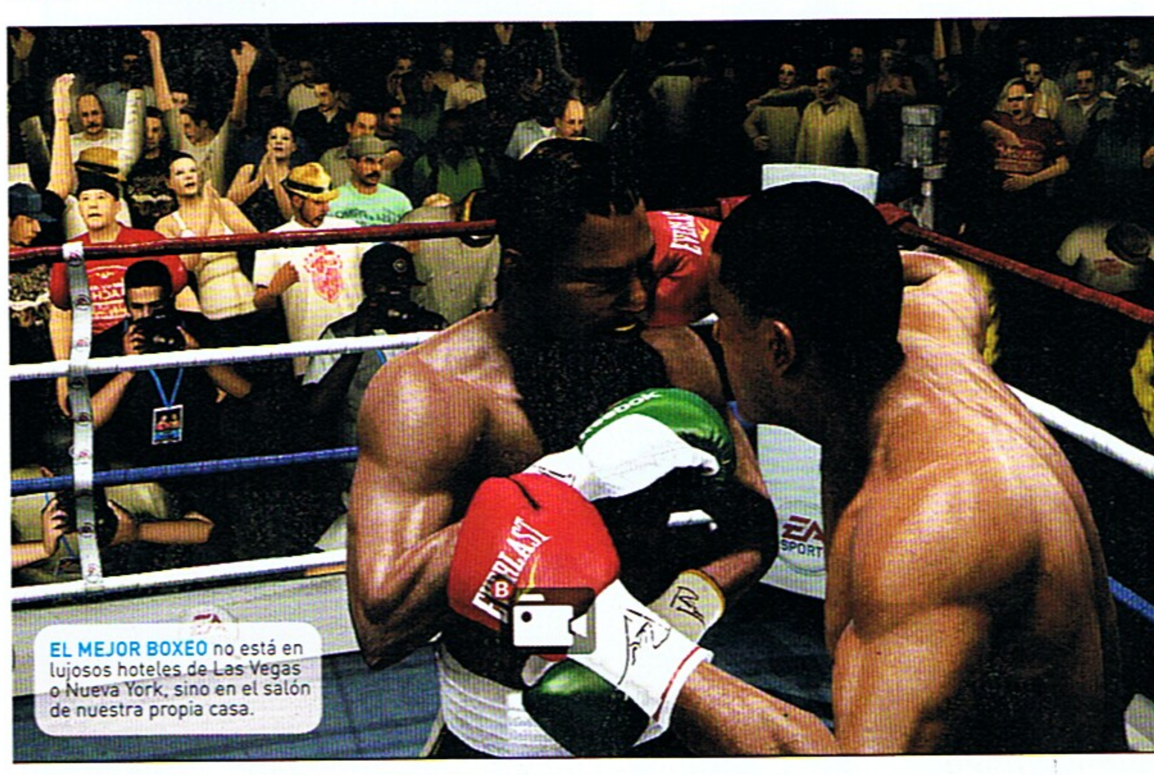
DE LA CÁRCEL AL CIELO

El modo Campeón es una especie de modo historia con cinemáticas y un argumento repleto de clichés boxísticos:

1. ANDRE BISHOP ES EL PROTAGONISTA. Después de ser campeón amateur y rechazar la "ayuda" de un promotor corrupto, acaba encerrado injustamente en la cárcel. Al salir, su viejo entrenador y la hija del citado promotor le ayudan a volver al "Business".

2. LAS RELACIONES PERSONALES son de lo más crudas. Andre tiene que hacer frente a matones en la cárcel e incluso enfrentarse con su propio hermano en un ring. El promotor McQueen y el campeón de los pesados Isaac Frost son sus dos mayores enemigos.

3. ALGUNOS COMBATES tienen particularidades, como tener que pelear con una mano rota o evitar que el rival nos golpee una brecha abierta en un ojo, lo cual aporta variedad.



EL MEJOR BOXEO no está en lujosos hoteles de Las Vegas o Nueva York, sino en el salón de nuestra propia casa.

Que llueven las galletas boxísticas

FIGHT NIGHT CHAMPION

Los boxeadores suelen decorar sus manos con guantes, pero no lo hacen para protegérselas, sino para soltar unos guantazos de aúpa, que tumbarían a un paquidermo.

LOS PUÑETAZOS A DIESTRO Y SINIESTRO toman el ring para deleitarnos con las veladas boxísticas más consoleras. La saga *Fight Night* regresa con siete categorías (pesos pesados, welter, peso pluma...) y cerca de 70 púgiles, entre los que no faltan las grandes estrellas actuales, como el filipino Manny Pacquiao, ni tampoco viejas glorias como Muhammad Ali, Mike Tyson o Evander Holyfield.

La dinámica no tiene misterio: golpear y esquivar a lo largo de 10 asaltos, para ganar por KO o a los puntos, siempre vigilando el cansancio de nuestro luchador. Para ello, el control es muy intuitivo; con el joystick izquierdo nos movemos, con los gatillos hacemos fintas y nos cubrimos, y con el joystick derecho manejamos el repertorio de directos, ganchos y demás "caricias" de estos angelitos.

EL MODO LEGADO nos permite vivir la carrera de un boxeador desde sus primeros pasos hasta su retirada. A eso se añaden el online y la inclusión del modo Campeón, una suerte de modo historia que nos enfrenta a 22 intensos combates mientras asistimos a la historia de Andre Bishop, un púgil que,



Pacquiao

El campeón filipino es una de las estrellas del juego, aunque debe sufrir si quiere ganar...





LOS MINIJUEGOS DE ENTRENAMIENTO permiten sacudirle a un saco, usar un "puching ball", luchar con un "sparring"...



LEVANTARSE DE LA LONA es difícil, ya que hay que equilibrar al personaje después de que haya caído redondo.



LOS PUÑETAZOS se ejecutan fácilmente con el joystick derecho. Según la dirección, lanzamos uno u otro brazo.

La dura vida del cuadrilátero

El modo Legado nos permite vivir la carrera de un boxeador, desde su juventud hasta el momento de su retirada. Hay que gestionar los entrenamientos, los combates o el tiempo de descanso para llegar a la cima de este deporte:



EL LUCHADOR mejora con el paso de los años y los combates. Hay que asignarle los puntos de experiencia que ganamos, pero también dejarle descansar para que no le lastren las lesiones.



EL EDITOR permite crearse un personaje. Si tenemos una cámara, podemos sacarnos una foto y que el púgil sea clavadito a nosotros. Miradnos, a punto de recibir una tunda de cuidado.



EL PLANTEL ES MUY EXTENSO. No faltan leyendas del boxeo como Muhammad Ali, George Foreman, Óscar de la Hoya o Mike Tyson (izquierda). ¡Incluso Holyfield aparece sin el trozo de oreja que Tyson le arrancó! Tampoco faltan genios actuales como "PacMan" Pacquiao (derecha).





tras ser injustamente encarcelado, busca el cinturón de campeón.

El apartado gráfico luce bien, con unos boxeadores detallados, una veintena de rings y efectos de sangre, sudor y magulladuras en los personajes. No obstante, no ha evolucionado mucho respecto a la anterior entrega y las caras resultan algo inexpresivas. El otro problema es que está totalmente en inglés. Pese a ello, las somantas de estos señores del guantazo no os defraudarán. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El modo campeón**, que narra una historia mientras nos dedicamos a luchar.
- **El control**, que permite hacer fácilmente todos los ataques con un solo joystick.

Lo peor

- **Las caras**, aunque se deforman por los golpes, resultan un tanto inexpresivas.
- **Está en inglés**, y ni siquiera las opciones de los menús se han traducido.

Alternativas

- **Fight Night Round 4** está a precio reducido, aunque tiene menos opciones que esta entrega.
- **UFC 2010 Undisputed** apuesta por las artes marciales mixtas, pero es también una gran opción.

GRÁFICOS La sangre y el sudor están logrados, pero los rostros son inexpresivos.	88
SONIDO Los comentaristas y las voces del modo Campeón están en inglés.	80
DURACIÓN El modo Legado es largo y además están el modo Campeón y el online.	90
DIVERSIÓN La nómina de boxeadores es muy amplia y el control es muy intuitivo.	86
PUNTUACIÓN FINAL	**87**

Valoración

No innova en exceso respecto a *Fight Night Round 4*, pero a los amantes del boxeo les encantará, ya que incluye un amplio plantel y los modos Legado y Campeón garantizan horas y horas de buenos trompazos entre las cuatro cuerdas.





LA COLABORACIÓN de Chibiterasu y los aliados que encuentra por el camino salvará Japón.

Este cachorrito es divino

OKAMIDEN

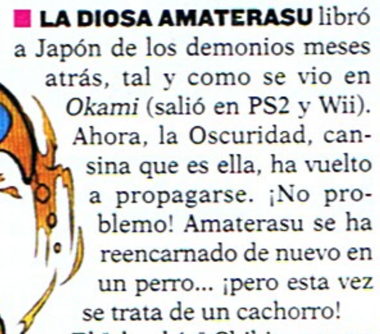
¡Japón, no ganas para disgustos! Otra vez los demonios te invaden. Pero los dioses no se han olvidado de ti: tu salvación es pequeña, peluda y super mona.

■ **LA DIOSA AMATERASU** libró a Japón de los demonios meses atrás, tal y como se vio en *Okami* (salió en PS2 y Wii). Ahora, la Oscuridad, cansina que es ella, ha vuelto a propagarse. ¡No problemo! Amaterasu se ha reencarnado de nuevo en un perro... ¡pero esta vez se trata de un cachorro!

El "chuchín" Chibiterasu no recuerda su pasado, pero los humanos y dioses a los que ayudó sí lo reconocen. Con su apoyo y consejos ha de eliminar la Oscuridad poco a poco. Aunque puede atacar físicamente a los enemigos, su principal herramienta es el Pincel Celestial: si pulsamos un gatillo, pausamos la acción y lo que vemos se convierte en un lienzo sobre el que podemos pintar trazando en la pantalla táctil.

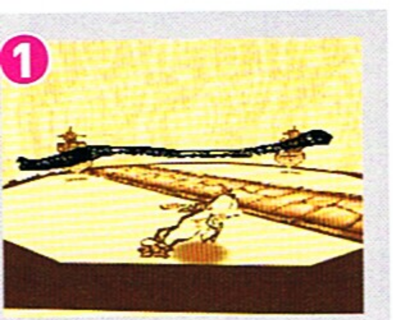
Según lo que tracemos, lograremos efectos mágicos: que el agua salte de un charco a otro, que una roca se parta por la mitad... Debemos usar estos efectos para superar los puzles de las mazmorras, atacar a los enemigos, etc.

→ **ADEMÁS DE EXPLORAR EN SOLITARIO** en algunos tramos, esta vez lo haremos también con algún aliado sobre nuestro lomo. A lo largo de la aventura conocemos a cuatro chavalines que cooperan



ESTO PINTA DE MARAVILLA

El Pincel Celestial vuelve a ser el protagonista de casi todos los puzles. Tenemos que usarlo para "pintar el mundo" de muy distintas formas. Mirad algunas:







1. EN LOS COMBATES podemos dibujar un tajo de espada para golpear y noquear momentáneamente a los enemigos. También podemos devolver los proyectiles que nos envían.

2. HACER FLORECER los árboles (pintando un círculo a su alrededor) es una parte importante del desarrollo. A cambio, recibimos fe (si conseguimos suficiente aumenta nuestra salud) o abrimos nuevas rutas.

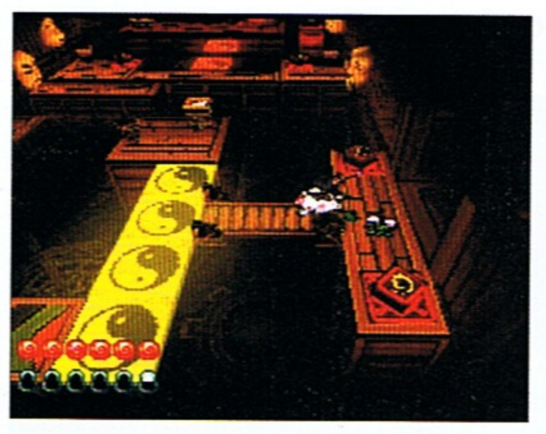
3. ENGANCHARNOS A NUESTRO COMPAÑERO (aunque esté en una plataforma distante) y colocarnos junto a él es una de las nuevas habilidades. Basta con trazar una "cuerda" entre los dos personajes.

Chibiterasu

La diosa del Sol ya se había transformado en perro en el pasado. Ahora vuelve con más habilidades... y más "cuca".



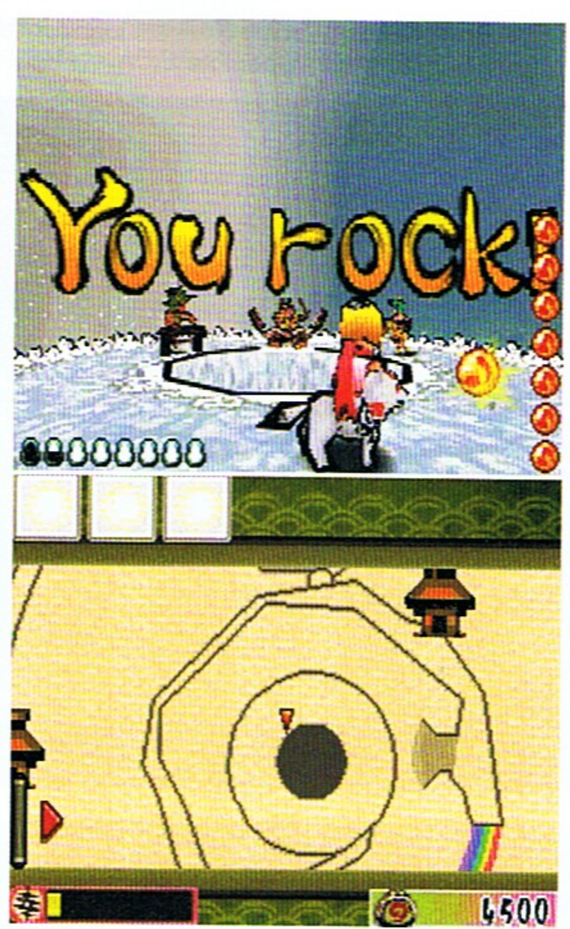




LOS PUZLES a base de interruptores y plataformas especiales se prodigan, al estilo de juegos como *Zelda*.



LOS PINTORESCOS HABITANTES de las distintas regiones nos dan pistas u objetos que nos ayudan a avanzar.



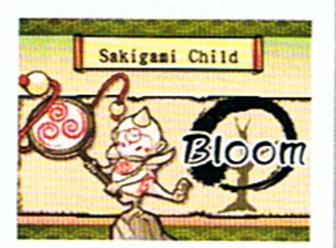
LOS USOS DEL PINCEL son variados. En esta prueba del último cuarto del juego hemos de enlazar notas musicales.

Con la ayuda de las estrellas

Chibiterasu no es gran cosa al principio, pero gracias a los dioses del cielo gana poderes poco a poco.

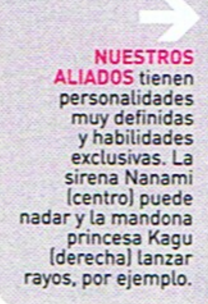


SE NOS PIDE TRAZAR una silueta en el firmamento en determinadas ocasiones.



UN DIOS aparece si lo hacemos bien. Nos concede una habilidad y explica truquillos para usarla.

LAS FUNCIONES TÁCTILES DE DS VIENEN GENIAL PARA USAR EL PINCEL CELESTIAL



NUESTROS ALIADOS tienen personalidades muy definidas y habilidades exclusivas. La sirena Nanami (centro) puede nadar y la mandona princesa Kagu (derecha) lanzar rayos, por ejemplo.







con nosotros (uno cada vez). Así, hemos de manejar a Chibiterasu a la vez que trazamos rutas que han de seguir nuestros "compis". ¿Y para qué? Pues para pulsar dos interruptores a la vez, por ejemplo.

Con esta mecánica se forja una aventura donde hay puzles, combates en tiempo real (con enormes jefes y todo), épica y bastante sentido del humor. De hecho, el juego parece demasiado infantilón a veces, pero en ningún momento deja de ser divertido. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Su "look"**, mezcla de la imaginería japonesa y la estética "mona", es vistoso.
- **La variedad** de poderes y los puzles, que obligan a cambiar de mecánica.

Lo peor

- **Es demasiado facilón** en comparación con otros clásicos como *Zelda*.
- **La fluidez** se resiente constantemente ante tanto elemento gráfico.

Alternativas

- **Zelda** tiene un desarrollo parecido y también aprovecha nuestra habilidad con el dibujo.
- **Golden Sun** plantea otra forma de usar los poderes para resolver puzles. Su enfoque es más "rolero".

GRÁFICOS Fondos coloridos y héroes bien diseñados. El "frame rate" es irregular.	86
SONIDO Música kabuki "modernizada" que va al pelo. Las voces son meros ruidillos.	84
DURACIÓN Supera las veinte horas y tiene secretos, pero es sencillo de superar.	89
DIVERSIÓN El ritmo es agradable, pero agradeceríamos tener que pensar más.	85
PUNTUACIÓN FINAL	**86**

Valoración

El atractivo gráfico de la saga sigue ahí y el Pincel se controla muy bien, pero quizá se ha abusado demasiado de su lado infantil (en estética, humor y dificultad). En cualquier caso, *Okamiden* supone un viaje bonito, ameno y muy simpático.

Por Mario Jiménez









AVENTUREROS CON ALMA

Nuestros héroes poseen unas habilidades extraordinarias que combinadas resultan fatales. Y todo gracias a su alma de aventureros, que les lleva de ciudad en ciudad en busca de misiones y de su destino.

1. EN LAS CIUDADES se nos encargan misiones que, además de dinero, nos aportan experiencia. También, encontramos tiendas donde comprar y vender objetos, y tabernas en las que escuchamos rumores y aprendemos la historia del reino.

2. LAS MISIONES son variadas, aunque casi siempre responden a dar caza a un monstruo, localizar determinado objeto o rescatar a alguien. La variedad de enemigos que nos encontramos en las mazmorras es impresionante.

3. LAS HABILIDADES de cada personaje se pueden aumentar con la experiencia que vamos ganando. Podemos adquirir hasta seis diferentes, que se pueden combinar como queramos.

16 ■ Rol/Acción ■ Tecmo Koei ■ 1 jugador ■ Castellano ■ 60,99 € ■ Ya disponible



LA ACCIÓN se mezcla con el rol en este juego repleto de monstruos y misiones.





EL ATAQUE TRINITY se realiza combinando las habilidades de los tres héroes. Se puede hacer cuando el enemigo está a punto de morir, y resulta fatal.

Rol a la fuerza

TRINITY SOULS OF ZILL O'LL

Van un elfo, un humano y una vampiresa despampanante... No, no es la última entrega de "El Club del Chiste", sino un juego de acción.

■ **LA MEZCLA DE RAZAS ESTÁ A LA ORDEN DEL DÍA** en Vyashion, y como prueba de ello valen los tres protagonistas de este juego: Aerus, un medio-elfo espadachín y mago; Dagda, un humano guerrero casi invencible; y Selene, una vampiresa experta en ataques aéreos. Cada uno persigue un fin distinto, pero sus destinos confluyen contra el tirano rey Baron, al que debemos derrocar combinando las habilidades de los tres. Y lo hacemos en una aventura larguísima (de más de 40 horas), que mezcla combates en tiempo real con toques de rol por escenarios más o menos lineales. Aunque eso sí, repleta de misiones secundarias del tipo dar caza a una bestia o localizar algún objeto perdido.

→ **PODEMOS ALTERNAR ENTRE LOS TRES HÉROES** en cualquier momento, y eso marca la diferencia de este juego con respecto a otros similares. De hecho, la cooperación resulta indispensable en ocasiones y sus poderes dan lugar al ataque "Trinity", que resulta devastador. En el lado opuesto tenemos una dificultad escasísima, unos gráficos discretos, combates algo repetitivos y un doblaje exclusivamente en inglés. A pesar de estos defectos, los buenos "roleros" sabrán apreciar este juego que termina enganchando. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	75
SONIDO	80
DURACIÓN	90
DIVERSIÓN	72

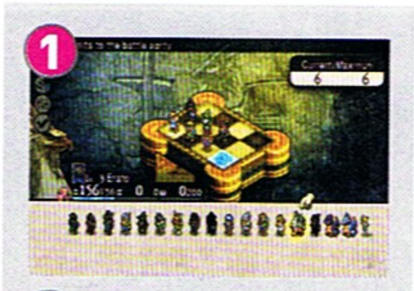
Valoración Queda bastante lejos de los mejores juegos de rol, sobre todo por su bajo apartado técnico. La mecánica de cooperación es su gran aliciente.

PUNTUACIÓN FINAL **74**

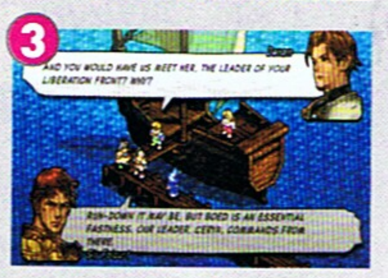
Por Gustavo Acero



12 ■ Rol ■ Square-Enix ■ 1 a 2 jugadores ■ Inglés ■ 40,99 € ■ Ya disponible









ESTE REMAKE incluye un libro de arte y banda sonora, ideal para coleccionistas.

ESTRATEGAS DE CABEZA

Nuestra misión consiste en ir minando las fuerzas enemigas en cada turno. Pero olvidaos de la acción frenética: para dar con una buena táctica, hay que pensarse bien cada movimiento.

1. PERSONALIZAR a los personajes y enseñarles hechizos o nuevas habilidades (tienen un límite de espacio), puede ser decisivo. El factor suerte también influye, y para eso están las cartas de tarot coleccionables.

2. EN CADA BATALLA podemos controlar a un máximo de 12 personajes, con los que atacar, curar, usar ítems o ejecutar habilidades especiales. Y si metemos la pata, usamos la ruleta para subsanar el error.

3. LA ÉPICA HISTORIA nos transporta a las Islas Valeria, un mundo de fantasía medieval donde se tratan temas tan profundos como el honor, la traición, la amistad o la guerra. Para hacer el envoltorio más atractivo, la banda sonora ha sido remasterizada.





LOS MAPAS ISOMÉTRICOS presentan obstáculos que afectan a nuestras acciones. Si el enemigo está en una zona elevada, podemos atacarle con arqueros.

¡Saquemos al rol de sus casillas!

TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER

Square-Enix ha pulido una de las perlas más brillantes del rol táctico de SNES... pero se les ha olvidado traducirlo al castellano

■ **DENAM, CATIUA Y COMPAÑÍA VUELVEN** a verse las caras en este "remake" trufado de novedades, que van más allá de un mero cambio de look: también se han incluido nuevos escenarios, personajes y opciones.

Tactics Ogre es, ante todo, un juego de tablero cimentado en las viejas batallas por turnos. Eso sí, ya no hace falta entrenar a nuestros héroes individualmente, ya que suben de nivel junto a toda su clase (magos, caballeros, ninjas, etc.). Al final de cada batalla obtenemos puntos de experiencia, que podemos canjear por nuevas y mejores habilidades.

→ **EL COMPONENTE ESTRATÉGICO AUMENTA** aún más gracias a factores como la elevación del terreno o la necesidad de crear un batallón equilibrado. A pesar de sus infinitas opciones, la dificultad es menor que en el original, gracias a una mecánica más ágil y la opción de cámara cenital.

Por otro lado, la nueva ruleta nos permite retroceder hasta 50 movimientos, una buena opción para jugones menos exigentes. Además, podemos rejugar la historia desde el principio para descubrir todas las misiones y caminos alternativos, lo que prolonga la vida del juego por encima de las cien horas. Lástima que el multijugador no cunda tanto. HC

NUESTRO VEREDICTO

GRÁFICOS	84
SONIDO	90
DURACIÓN	92
DIVERSIÓN	85

Valoración Está en inglés y su ritmo pausado requiere bastante paciencia, pero los estrategas más nostálgicos van a adorar su espíritu conservador.

PUNTUACIÓN FINAL **85**

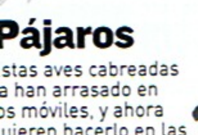
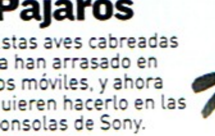


LOS CERDOS se creen a salvo, pero estos pájaros pueden derribar lo que sea.





LOS PÁJAROS tienen habilidades que desatamos al pulsar X en pleno vuelo: lanzarse como kamikazes, dividirse en tres, volver como un bumerán. Usadlas con sabiduría.

Pájaros
stas aves cabreadas a han arrasado en os móviles, y ahora uieren hacerlo en las onsolas de Sony.

PS3 - PSP

3 ■ Estrategia ■ Sony ■ 1 jugador ■ Inglés ■ 2,99 € ■ Ya disponible

ANGRY BIRDS

Los pájaros más famosos del mundo no firman la tregua y abren un nuevo frente de la guerra más "cerda".

■ **SI NO CONOCÉIS ANGRY BIRDS,** ahí va una cifra: más de 50 millones de veces ha sido descargado en móviles. Está claro que calcular una parábola es tremendamente adictivo. La excusa para liarnos a disparos es la guerra entre pájaros y cerdos "robahuevos". Con un tirachinas debemos lanzar nuestros emplumados proyectiles hacia fortificaciones con gorrinos más y menos resistentes. El control original era táctil, pero el stick y los botones responden a la perfección.

→ **TENEMOS DISTINTAS HABILIDADES** según el pájaro que lancemos, lo que le otorga un componente estratégico. 200 niveles y un sistema de puntuación por estrellas aseguran horas de entretenimiento sin complicaciones. Una única descarga funciona tanto en PSP como en PS3.

NUESTRO VEREDICTO

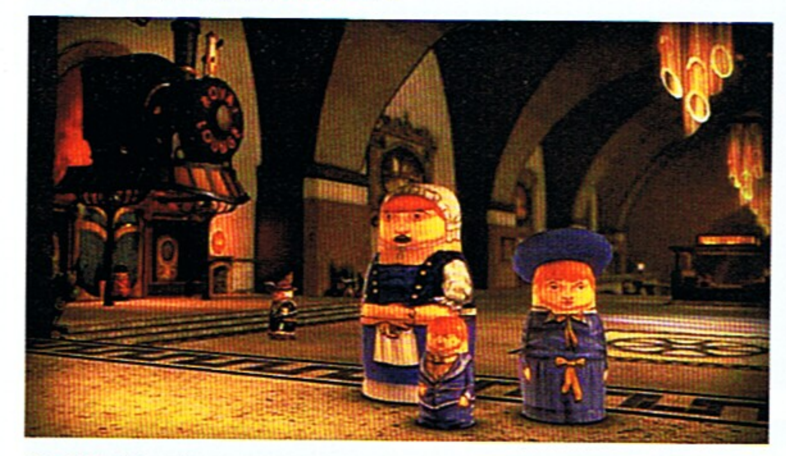
GRÁFICOS	60
SONIDO	60
DURACIÓN	75
DIVERSIÓN	85

Valoración Un auténtico arcade "matatiempo". Nos pica constantemente hasta conseguir el lanzamiento perfecto. Su concepto tiene más sentido en PSP.

PUNTUACIÓN FINAL **80**

PS3-Xbox 360 | STACKING

7 ■ AVENTURA ■ DOUBLE FINE ■ 1 - 2 jugadores
■ CASTELLANO ■ 1200



EL JUEGO MÁS ORIGINAL de la temporada tiene el sello indiscutible de Tim Schaffer (*Grim Fandango*, *Brutal Legend*). La protagonista de este título es... ¡una matrioska! Charlie es la muñeca rusa más pequeña de su mundo, pero no se acobarda. Se ha propuesto liberar a sus familiares del malvado patrón Barón. Su principal habilidad es la de meterse dentro de otras matrioskas más grandes para "poseerlas" y usar sus habilidades. Con esta base hemos de superar toda clase de puzles en un imaginativo mundo hecho a base de engranajes y cajas de cerillas. La resolución de los retos es bastante sencilla y el juego no dura demasiado, pero la experiencia es muy original e inmersiva.

Valoración La ambientación y los puzles están cuidadísimos. Es una pena que la duración del juego no sea mayor. **84**

PS3-360 | HARD CORPS

12 ■ SHOOTER ■ ARC SYSTEM WORKS ■ 1 - 2 Jugadores
■ INGLÉS ■ 15 € / 1200

EN LA LÍNEA DE CLÁSICOS como *Contra*, llega este "shooter" lateral en el que no faltan los super disparos, algunas fases especiales (¡de infiltración!) y la dificultad estratosférica. Tranquis, en el modo Rising podéis subir de nivel para ser más letales.



Valoración Los gráficos en plan anime y el ritmo frenético son un punto, pero la curva de dificultad es demasiado exigente. **80**

PS3-PSP | TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

12 ■ AVENTURA ■ EIDOS ■ 1 jugador
■ CASTELLANO ■ 9,99 €

OTRO CLÁSICO DE PSONE en el que nuestra querida Lara ha de viajar a Egipto para eliminar la maldición del dios Set. Durante el juego podemos jugar con una jovencísma Lara o usar su versión adulta con nuevos movimientos y un desarrollo menos lineal.



Valoración Es el más completo y vistoso de los *Tomb Raider* vistos en PSOne, si bien el desarrollo se hace algo tópico hoy día. **81**



LOS NECROMORFOS quieren haceros trizas, así que será mejor que le deis gusto a gatillo antes de que se acerquen demasiado. Tenéis varias armas disponibles.

PLAYSTATION 3
DEAD SPACE EXTRACTION

18 ■ DISPAROS ■ Compatible con PS Move
■ EA ■ 1 - 2 Jugadores ■ INGLÉS ■ 14,95 €

LA ESTACIÓN DE AEGIS VII HA CAÍDO bajo el control de los necromorfos, los temibles mutantes de la franquicia *Dead Space*. Como sucedió en el original de Wii, hemos de ayudar a tres supervivientes a salir de una pieza de esta carnicería. Para ello podremos usar las armas propias de la saga: la cortadora de plasma, la telequinesis, el éxtasis... Sin embargo, hay una gran diferencia: aquí nuestro personaje se mueve automáticamente y solo hemos de preocuparnos de mover la retícula para apuntar, al más puro estilo *Time Crisis*. Aunque podemos usar el mando normal lo mejor es usar PS Move. Así apuntar es mucho más cómodo. Además, los gráficos pasan a estar en HD. Aunque no están al nivel de un juego puntero de PlayStation 3, dan el pego. Añad a eso los nuevos trofeos y la tenebrosa atmósfera y tendréis un juego de disparo muy sólido.

Valoración La acción es constante y el modo para dos jugadores entretiene mucho. Eso sí, no da mucho miedo. **85**

MAPAS



ASCENSIÓN es el mapa más alocado del conjunto. Este es su póster promocional.

CALL OF DUTY: BLACK OPS

Xbox 360 | Precio: 1200 € - Espacio: 248,51 Mb.

First Strike

EL PRIMER PACK de expansión para Black Ops incluye cinco mapas nuevos multijugador. Muro de Berlín no necesita mucha explicación. Estadio se juega dentro de un enorme complejo deportivo. Descubrimiento nos lleva hasta la antártida. Kowloon, nuestro favorito, nos transporta a los tejados de Hong Kong. Por último, Ascensión nos propone combatir contra... ¡monos zombis! Además de, claro está, zombis más "normales". Mapas divertidísimos, pero a un precio algo alto.

VALORACIÓN ★★★★★



CANCIONES



ROCK BAND 3

XBOX 360

Precio: 1080 € - Espacio: 237 Mb.

Paquete Bob Marley

EL REY DEL REGGAE es homenajeado con este pack que incluye 8 canciones suyas, como Kaya o No More Trouble. Los temas molan, pero el precio es un poco "heavy".

VALORACIÓN ★★★★★



PERSONAJES



THE FIGHT: LIGHTS OUT

PS3 | 14,99 € - 17 Mb.

Pack de Duke

TU ENTRENADOR, el temible Duke (sí, el que tiene el aspecto del actor Danny Trejo), se convierte en el nuevo personaje controlable gracias a esta expansión. Pero, además, podrás usar a todos los jefes, ya sea en el multijugador local o en el online. ¿Cuál os gusta más?

VALORACIÓN ★★★★★

VARIOS



DEAD SPACE 2

PS3-Xbox 360 | 4,99 €/400€ - 108 Kb.

Packs de expansión

TRES PAQUETES han aparecido de golpe. *Riesgo Laboral* nos proporciona 6 trajes nuevos, cada uno con pequeñas ventajas. *Ley Marcial* mezcla trajes y herramientas nuevas. *Supernova*, también. Cada pack, a 5 "leuros".

VALORACIÓN ★★★★★

ITEMS



LOS SIMS 3

PS3 - Xbox 360 | 10 €/800 € - 2 Mb.

Ultraconfort

LOS ADOLESCENTES pueden decorar sus habitaciones con este nuevo pack tan "cool", aislado del resto de la casa. Incluye su propia televisión para que los más rebeldes de la familia se diviertan por separado. Lo volvemos a decir: ¿de verdad es necesario un precio tan alto?

VALORACIÓN ★★★★★

VARIOS



TEST DRIVE UNLIMITED 2

Xbox 360 | 800 € - 245 Mb.

Casino Online

VARIAS PRUEBAS DE AZAR se incluyen en esta expansión, que te permite jugar a la ruleta, a las tragaperras o al Texas Hold´em. El premio son dos coches nuevos: un Audi R8 Spyder 5.2 FSI Quattro y un Spyker C8 Ailer Spyder. También trae muebles y ropa nuevos.

VALORACIÓN ★★★★★

DEMOS



BULLETSTORM

La acción más frenética tiene lugar en el nuevo título de Epic. En una línea muy parecida a sus Unreal Tournament, aquí hemos de usar armas futuristas para dar cera a nuestros enemigos. Esta demo para PS3 y 360 nos invita a jugar un nivel completo, en el que ya podemos hacernos una idea de las armas principales (podemos elegir la que prefiramos), el humor bestiajo y la carnicería que va a incluir este juego. Dura unos 10 minutos y ocupa 1 giga. ¡Probadla!



FIGHT NIGHT CHAMPION

Mike Tyson y Muhammad Ali son los elegidos para combatir en la demo para PS3 y 360 del nuevo título de boxeo de EA. No se nos ocurre 2 púgiles mejores, pero descargarnos más de un giga para solo tener un combate a tres asaltos se queda un poquito escaso.



NAIL´D

Estas vertiginosas carreras para Xbox 360 y PS3 ya se pueden disfrutar con esta reciente demo, que nos invita a probar uno de los circuitos. En sus 1,18 gigas de tamaño se incluye la cañera banda sonora, para que conozcáis todas sus virtudes.

MULTIMEDIA



DR. KAWASHIMA

El nuevo título de ejercicios para Kinect ya tiene un pequeño tráiler de 67 megas en el que podéis comprobar sus diferentes opciones de juego y las prestaciones que ofrece. ¡Ahora toca mover vuestro "body"!



RED FACTION ARMAGEDDON

A New Threat es el primer tráiler para este espectacular juego de acción. Aquí se nos presenta la nueva amenaza para la humanidad y el nuevo escenario: las batallas subterráneas... ¡en Marte, por supuesto!



FINAL FANTASY XIII-2

El tráiler del que todos están hablando ya se puede descargar en PS3. ¡Disfrutad del nuevo look de Lightning! El tráiler incluye "spoilers" del final de *Final Fantasy XIII*. Si no lo conocéis, cerrad los ojos.



TEMA DE DRAGON´S LAIR

El clásico de Don Bluth recibe un homenaje con este tema premium para PS3, que da un nuevo aire a los menús y a los fondos. Sólo vale 1´49 euros, así que, si sois fans de la animación clásica, dadle un "tiento".

NOTICIAS

MÁS MAPAS PARA HALO REACH



Defiant Map Pack es el nombre que recibirá el siguiente paquete de mapas para Halo Reach. Llegará este mismo marzo a un precio de 800 ₵. Se trata de tres nuevos mapas multijugador: Condemned, Highlands (es el que permitirá más jugadores, hasta 16) y Unearthed.

LOS MINIS, A PRECIOS DE LOCURA

En la PlayStation Store están que lo tiran. Ya podéis descargar montones de minis para vuestra PSP a un precio rebajado de 1´19 euros cada uno. Hay de todo: *Hero of Sparta, Zombie Tycoon, Monopoly*...

SIGUE LA TEMPORADA HOUSE PARTY

Microsoft sigue con su campaña de promoción de juegos Arcade, llamada House Party. Además de los juegos, podréis bajar distintos extras para vuestros avatares. Los juegos incluidos en esta promoción han sido *Hard Corps: Uprising* y *Bejeweled Blitz*. Los últimos en llegar serán *Beyond Good and Evil* (2 de marzo), *Torchlight* (9 de marzo) y *Full House Poker* (16 de marzo). ¡A por todos!

¡NO SE HAN ACABADO LOS PIXELJUNK!

Ya mismo, el 2 de marzo, llegará a PlayStation 3 *PixelJunk Shooter 2*, que pretende igualar el arrollador éxito de su antecesor. Modo Online, 20 armas nuevas y mucho más a un precio de 7,99 euros.

La web del mes



SINGSTAR Y FACEBOOK

En **http://apps.facebook.com/singstar_singsong/** podéis hacer que vuestras fotos de actuaciones en Singstar se conviertan en un vídeo genial. Solo hay que seguir unos sencillos pasos, elegir una canción y una foto, y dejaréis a vuestros amigos boquiabiertos.

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

TU OPINIÓN CUENTA

Escribe tus favoritos, críticas o esperados a:
- losmasesperados.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrosfavoritos.hobbyconsolas@axelspringer.es
- vuestrascriticas.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".


Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

VUESTROS FAVORITOS



Pos.	Juego	Plataforma	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	Call of Duty Black Ops	PS3 - XBOX 360	→	1	4
2	AC: La Hermandad	PS3 - XBOX 360	→	2	3
3	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360	↑	4	9
4	Metal Gear Solid 4	PS3	R	-	1
5	Final Fantasy VII	PLAYSTATION	↑	7	2
6	Uncharted 2	PS3	↑	10	5
7	GTA IV	PS3 - XBOX 360	R	-	1
8	God of War III	PS3	R	-	1
9	Super Mario Galaxy 2	Wii	R	-	1
10	Halo Reach	XBOX 360	↓	8	5

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

NUEVA ENTRADA EN LISTA — R: REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS



1 Uncharted 3
PLAYSTATION 3
Nuevas animaciones, un sistema de combate mejorado, gráficos en tres dimensiones, modo online potenciado... Por favor, ¡qué salga ya!
FECHA: NOVIEMBRE 2011



2 L.A. Noire
PS3 - XBOX 360
Ya queda muy poco para que podamos disfrutar del nuevo juego de Rockstar, que nos llevará a Los Ángeles de la década de los 40.
FECHA: MAYO 2011



3 Gears of War 3
XBOX 360
Con la misma intensidad de siempre, pero con nuevos retos y enemigos, como los Lambent, ¡el regreso de Marcus promete ser épico!
FECHA: OTOÑO 2011



4 MGS: Rising
PS3 - XBOX 360
En Konami siguen sin soltar demasiados detalles del próximo *Metal Gear*, pero eso no hace más que aumentar nuestro interés.
FECHA: SIN CONFIRMAR



5 Resident Evil
NINTENDO 3DS
Las dos entregas del juego de Capcom -Mercenaries y Revelations- son dos de los juegos más deseados de la primera hornada de 3DS.
FECHA: 2011

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... Call of Duty: Black Ops

La valoración de Hobby Consolas (nº 231) fue de 96.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:





La guerra que no innova
Eduardo Fabián

"Gran juego bélico con gráficos increíbles y buen argumento. Lástima que sea corto y que el modo online no esté a la altura".

NOTA 92



Una excelente vuelta
Javier Martínez

"Gran retorno de esta saga, que consigue mejorar lo visto anteriormente en gráficos, argumento y modo online".

NOTA 94



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	Hobby Consolas (Revista líder en España)	Famitsu (Revista líder en Japón)	IGN (Web líder en Reino Unido)	Game Informer (Revista líder en EE.UU.)	Gamespot (Web líder en EE.UU.)	Edge (Revista líder en Reino Unido)
1	**Red Dead Redemption** PS3 - XBOX 360	95	96/100 "Una aventura apasionante, con momentos épicos"	37/40 "Su extenso mundo consigue atraparnos sin remedio"	97/100 "El Western que siempre hemos soñado"	9,8/10 "Capta perfectamente la estética de los Western"	95/100 "Un juego alucinante que cuenta una brillante historia"	9/10 "La esencia de *GTA* plasmada en el antiguo Oeste"
2	**HALO: Reach** XBOX 360	95	96/100 "Uno de los mejores de Xbox 360. Imprescindible"	39/40 "El mejor shooter subjetivo del catálogo de Xbox 360"	95/100 "Indispensable aunque estés cansado de la fórmula *Halo*"	9,5/10 "La verdadera continuación de *Halo 3*. Increíble."	95/100 "Toneladas de diversión que puede durar años"	9/10 "Una brillante conclusión de Bungie para la serie"
3	**God of War III** PS3	92	95/100 "Kratos vive su aventura más grande y salvaje"	38/40 "Un impactante y épico final para esta gran saga"	93/100 "No es perfecto, pero los combates son sublimes"	10/10 "Ni en sueños imaginamos alguna vez un juego así"	90/100 "Un final de saga a la altura del Dios de la Guerra"	8/10 "Se limita a repetir la fórmula de anteriores entregas"
4	**Little Big Planet 2** PS3	92	95/100 "Los sackboys ofrecen una experiencia inolvidable"	38/40 "Conserva su frescura y aumenta las posibilidades"	90/100 "Divertido, profundo, adictivo... un juego alucinante"	9,5/10 "El original era impresionante, pero la secuela le supera"	90/100 "Sus novedades son un paso de gigante en la serie"	9/10 "Otra oportunidad para demostrar nuestra creatividad"
5	**Mass Effect 2** PS3 - XBOX 360	91	95/100 "Mejora lo visto en 360 y es el mejor RPG de PS3"	36/40 "Un mundo inmenso y una historia alucinante"	95/100 "Mass Effect 2 funciona en todos sus apartados"	9,5/10 "Una de las mejores secuelas de los últimos tiempos"	85/100 "Una aventura espacial rica, inmensa y llena de acción"	9/10 "Un RPG con un gran potencial y muy profundo"
6	**Call of Duty: Black Ops** PS3 - XBOX 360	88	96/100 "La campaña pone los pelos de punta y el online la supera"	39/40 "Es como una peli de acción intensa y con tiroteos"	85/100 "Tiene la mejor historia de toda la saga."	9,0/10 "Sigue siendo el mejor y más intenso shooter subjetivo"	90/100 "Ofrece una genial campaña y un excelente online"	7/10 "Parece más una actualización que un juego nuevo"
7	**NFS: Hot Pursuit** PS3 - XBOX 360	88	91/100 "Sus carreras y persecuciones no defraudan"	35/40 "Divierte por igual en ambos lados de la ley"	90/100 "Carreras intensas y velocidad en estado puro"	8,7/10 "Criterion ha conseguido revitalizar la saga"	85/100 "Da igual si huyes o persigues. Conseguirá atraparte."	9/10 "Una acertada vuelta a los orígenes de la saga"
8	**AC: La Hermandad** PS3 - XBOX 360	87	95/100 "Hay tanto por hacer, que no querréis que termine nunca"	37/40 "Es similar al anterior, pero mejora todos los aspectos"	80/100 "No aportada nada nuevo respecto a los anteriores juegos"	9,3/10 "Su final nos deja con ganas de la tercera entrega"	85/100 "Casi no innova, pero es una aventura irresistible"	8/10 "Una gran aventura... que acaba siendo repetitiva"
9	**Alan Wake** XBOX 360	85	93/100 "Os encantará si os gustan los juegos de terror"	34/40 "La historia nos sumerge en una película de terror"	90/100 "Una divertida mezcla de sustos, gritos e intriga"	8,5/10 "Es como jugar a una novela de Stephen King"	85/100 "Su historia es capaz de atrapar hasta el final"	7/10 "Una aventura muy completa, pero no inolvidable"
10	**Metroid: Other M** Wii	82	89/100 "Eleva el control de la saga a la potencia de Wii"	35/40 "El control ofrece una brillante experiencia de juego"	85/100 "Una excelente historia repleta de acción intensa"	6,3/10 "Uno de los peores juegos de Nintendo"	85/100 "Destacan el sistema de combate y los jefes finales"	8/10 "Combina detalles geniales con otros muy irregulares"

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** se eligen por la redacción entre los más populares del momento.



Así se hace la guerra

Ruth Lera

"¡Increíble! ¡Sensacional! El modo historia es intenso y sorprendente, mientras que el online es perfecto".

NOTA **97**



Debes tenerlo

Josep Carceller

""Gráficamente casi perfecto, jugabilidad impecable, buena historia y modo campaña... aunque las voces fallan un poco".

NOTA **89**



Sin factor sorpresa

Raúl Parra

"Es un juegazo gracias a su campaña, online y zombis. Lo malo es que innova poco y que los "jugones" online se reparten con *MW 2*".

NOTA **93**



Más que disparos

David Capitán

"Un shooter que ha cambiado para siempre la forma de jugar en primera persona gracias a su infinita acción y capacidad de diversión".

NOTA **97**

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

DEAD SPACE 2



LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por consolas y los favoritos de la redacción

! NUEVO

PLAYSTATION 3



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	49,90 €
2 Red Dead Redemption	96	64,90 €
3 Metal Gear Solid 4	96	29,90 €
4 Resident Evil 5 Gold	96	40,90 €
5 God of War III	95	39,90 €
6 AC: La Hermandad	95	69,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	96	69,90 €
2 Call of Duty MW 2	96	69,90 €
3 Killzone 3	95	69,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet 2	95	69,90 €
2 Little Big Planet	95	29,90 €
3 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 5	95	69,90 €
2 F1 2010	93	59,90 €
3 Midnight Club L.A.	92	29,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 11	94	49,90 €
2 FIFA 10	93	29,90 €
3 Pro Evolution 2011	90	62,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Mass Effect 2	95	59,90 €
2 Final Fantasy XIII	95	29,90 €
3 Fallout New Vegas	94	44,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 Marvel vs Capcom 3 !	94	61,90 €
3 Tekken 6	94	29,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K11	93	59,90 €
2 NBA 2K10	93	29,90 €
3 Top Spin 3	92	29,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	59,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 DJ Hero 2	89	39,90 €

El juego del mes

MARVEL VS CAPCOM 3

Los héroes y villanos de Marvel se enfrentan a algunos de los personajes más emblemáticos de la historia de Capcom. El resultado final es un juego de lucha espectacular, profundo y cargadito de posibilidades

Wii



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 Zelda Twilight Pr.	95	44,90 €
2 Metroid Prime Trilogy	95	39,90 €
3 No More Heroes 2	90	19,90 €
4 Resident Evil 4	90	29,90 €
5 Madworld	90	9,90 €
6 Metroid: Other M	89	50,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 CoD: Black Ops	91	59,90 €
2 Call of Duty MW	90	39,90 €
3 The Conduit	90	9,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario Galaxy 2	97	49,90 €
2 Super Mario Galaxy	97	49,90 €
3 New Super Mario Bros	94	49,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart	91	49,90 €
2 Excite Truck	82	29,90 €
3 NFS Carbono	80	9,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2009	91	9,90 €
2 Pro Evolution 2011	88	29,90 €
3 Pro Evolution 2010	88	29,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Monster Hunter Tri	93	49,90 €
2 Little King´s Story	90	39,90 €
3 FFCC Echoes of Time	76	49,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Smash Bros Brawl	94	39,90 €
2 Tatsunoko vs Capcom	92	39,90 €
3 Dragon Ball BT 3	90	39,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Wii Sports Resort	90	64,90 €
2 SSX Blur	88	29,90 €
3 Grand Slam Tennis	87	39,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	94	29,90 €
2 Rock Band 2	94	29,90 €
3 Wii Fit Plus	87	19,90 €

El juego del mes



KIRBY´S EPIC YARN

Kirby vuelve a la actualidad de Nintendo y lo hace como a nosotros nos gusta: con un divertido plataformas en 2D a la vieja usanza, pero repleto de elementos orginales y adaptados a las posibilidades de Wii.

XBOX 360



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA IV	97	49,90 €
2 Red Dead Redemption	96	64,90 €
3 Resident Evil 5	96	29,90 €
4 Gears of War 2	95	29,90 €
5 AC: La Hermandad	95	69,90 €
6 Dead Space 2	94	69,95 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Halo: Reach	96	39,90 €
2 CoD: Black Ops	96	69,90 €
3 Halo 3	96	19,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Spyro La fuerza del...	81	29,90 €
2 Sonic the Hedgehog	68	19,90 €
3 No disponible		

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Forza Motorsport 2	95	29,90 €
2 Forza Motorsport 3	94	59,90 €
3 Project Gotham 4	93	19,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 11	94	49,90 €
2 FIFA 10	93	29,90 €
3 Pro Evolution 2011	90	62,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Final Fantasy XIII	95	29,90 €
2 Fallout New Vegas	94	44,90 €
3 Mass Effect	94	19,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Super Street Fighter IV	95	39,90 €
2 Marvel vs Capcom 3 !	94	61,90 €
3 Tekken 6	94	29,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA 2K11	93	59,90 €
2 NBA 2K10	93	29,90 €
3 Top Spin 3	92	29,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Rock Band 3	94	59,90 €
2 Guitar Hero World Tour	94	9,90 €
3 DJ Hero 2	89	39,90 €

El juego del mes

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Conducir por Ibiza u Oahu (Hawái) con total libertad y a bordo de algunos de los vehículos más prestigiosos del mundo, como el Bugatti Veyron o el Ferrari 599 GTB, es una experiencia de lo más atractiva. Ah, y no perdáis de vista sus opciones online.

→ PSP



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA: Vice City Stories	96	29,90 €
2 GTA: Liberty City Stories	96	29,90 €
3 God of War: Ghost of Sparta	95	29,90 €
4 God of War: Chains...	95	29,90 €
5 MGS: Peace Walker	94	19,90 €
6 Silent Hill Origins	94	19,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Resistance Retribution	92	19,90 €
2 Socom Fireteam Bravo	90	39,90 €
3 Medal of Honor Heroes 2	86	39,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Little Big Planet	93	19,90 €
2 Crush	90	29,90 €
3 Jack & Daxter	88	19,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo	95	29,90 €
2 Midnight Club L.A.	91	19,90 €
3 Motorstorm Artic Edge	90	19,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution Soccer 6	92	19,90 €
2 Pro Evolution 2008	91	19,90 €
3 FIFA 08	90	19,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts BBS	94	39,90 €
2 Monster Hunter F.U.	92	19,90 €
3 Crisis Core: FFVII	90	29,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Tekken Dark Resurrection	95	19,90 €
2 Tekken 6	93	39,90 €
3 Soul Calibur	90	29,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Virtua Tennis 3	91	19,90 €
2 Smash Court Tennis 3	89	19,90 €
3 Everybody´s Golf	87	9,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Echochrome	89	19,90 €
2 Gitaroo Man	83	9,90 €
3 Ape Academy	81	9,90 €

El juego del mes



TACTICS OGRE

Este "remake" del clásico *Ogre Battle* de SNES es una excelente noticia para los amantes del rol táctico en PSP. Combates por turnos, cientos de diálogos y una perspectiva isométrica bastante "retro" se unen para ofrecernos un RPG muy completo.

→ NINTENDO DS



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 GTA Chinatown Wars	97	29,90 €
2 Zelda Phantom Hourglass	96	39,90 €
3 Zelda Spirit Tracks	96	39,90 €
4 Metroid Prime Hunters	93	29,90 €
5 Prof. Layton y el Futuro...	91	39,90 €
6 Prof. Layton y la Caja...	91	39,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Dead & Furius	85	19,90 €
2 Big Bang Mini	83	19,90 €
3 Nanostray	81	29,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Super Mario 64 DS	93	39,90 €
2 New Super Mario Bros	93	39,90 €
3 Yoshi's Island DS	90	39,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Mario Kart DS	94	39,90 €
2 NFS Prostreet	85	9,90€
3 NFS Underground 2	84	19,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 FIFA 06	85	9,90 €
2 FIFA 08	83	19,90 €
3 Pro Evolution Soccer 6	76	19,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Kingdom Hearts	95	40,90 €
2 Chrono Trigger	93	39,90 €
3 The World Ends With You	92	29,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Bleach Dark Souls	90	39,90 €
2 Bleach	89	19,90 €
3 Dragon Ball Z S. W.	85	39,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 Tony Hawks	88	19,90 €
2 Touch Golf	86	19,90 €
3 Rafa Nadal Tennis	86	29,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Elite Beat Agents	92	39,90 €
2 Meteos	91	29,90 €
3 Wario Ware DIT	90	39,90 €

El juego del mes

POKÉMON ED. BLANCA/NEGRA

Las dos nuevas ediciones de Pokémon (Blanca y Negra) nos proponen, una vez más, encontrar y capturar a decenas de estas criaturas para entrenarlas y utilizarlas en combate contra otros entrenadores Pokémon.

→ PLAYSTATION 2



Aventura/Acción

	NOTA	PRECIO
1 God of War II	98	19,90 €
2 Metal Gear Solid 3	97	19,90 €
3 GTA: San Andreas	97	19,90 €
4 Metal Gear Solid 2	96	19,90 €
5 Splinter Cell 3 C. T.	95	19,90 €
6 God of War	95	19,90 €

Shoot'em up

	NOTA	PRECIO
1 Call of Duty 3	94	19,90 €
2 Call of Duty B.R.O.	94	19,90 €
3 Black	93	19,90 €

Plataformas

	NOTA	PRECIO
1 Jack & Daxter	91	19,90 €
2 Sly Raccoon	91	19,90 €
3 Crash Lucha de Titanes	90	19,90 €

Velocidad

	NOTA	PRECIO
1 Gran Turismo 4	97	19,90 €
2 NFS Carbono	94	19,90 €
3 NFS Most Wanted	93	19,90 €

Fútbol

	NOTA	PRECIO
1 Pro Evolution 2008	97	19,90 €
2 FIFA 09	96	19,90 €
3 FIFA 08	96	19,90 €

Rol

	NOTA	PRECIO
1 Final Fantasy XII	98	19,90 €
2 Final Fantasy X	96	19,90 €
3 Dragon Quest	95	19,90 €

Lucha

	NOTA	PRECIO
1 Tekken 5	95	19,90 €
2 Soul Calibur III	95	19,90 €
3 Soul Calibur II	94	19,90 €

Deportivos

	NOTA	PRECIO
1 NBA Live 08	94	19,90 €
2 NBA 2K7	93	19,90 €
3 NBA Live 07	93	19,90 €

Varios

	NOTA	PRECIO
1 Guitar Hero World Tour	93	14,90 €
2 Guitar Hero III	92	9,90 €
3 Guitar Hero Metallica	92	14,90 €

El juego del mes



OKAMI

Aunque sus ventas y repercusión no acompañaron demasiado, este juego es una auténtica obra de arte. Por eso, y ahora que acaba de salir su continuación en NDS, es una buena idea volver a jugarlo o descubrirlo por primera vez si no lo habíais jugado antes.

TOP DESCARGABLES

Bazar Xbox Live

JUEGOS ARCADE: Originales y exclusivos para descarga

1	Portal: Still Alive	1200	629 MB
2	Marvel versus Capcom 2	1200	197 MB
3	Braid	1200	144 MB
4	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	800	500 MB
5	Worms 2 Armageddon	800	176 MB



Portal: Still Alive
Cada vez falta menos para que llegue *Portal 2*, así que deberíais ir practicando con este pedazo de juego.

JUEGOS INDIE: Títulos creados por los usuarios

1	Mithra	400	62 MB
2	Artoon	400	26 MB
3	Johnny Platform	200	16 MB
4	Experiment 13	80	15 MB
5	Arkedo Series: Pixel!	240	80 MB

Store PlayStation 3

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS3

1	Tekken Dark Resurrection Online	19,99 €	830 MB
2	Wipeout HD	17,99 €	997 MB
3	Braid	9,99 €	240 MB
4	Castle Crashers	14 €	153 MB
5	Monkey Island 2 LeChuck´s Revenge	9,99 €	987 MB



Castle Crashers
La acción más loca y salvaje triunfó en 360 y también lo hace en PS3. ¡Probadlo en modo multijugador!

CLÁSICOS PS: Los originales de PS, ahora en PS3 y PSP

1	Final Fantasy VII	9,99 €	1200 MB
2	Metal Gear Solid	9,99 €	700 MB
3	Crash Bandicoot 3	4,99 €	134 MB
4	Syphon Filter 3	4,99 €	723 MB
5	Tekken 2	4,99 €	600 MB

Canal Tienda Wii

Wii WARE: Juegos nuevos, diseñados para esta consola

1	World of Goo	1500 WP	319 Bloques
2	Dr. Mario y Bactericida	1000 WP	103 Bloques
3	Bomberman Blast	1000 WP	271 Bloques
4	Nyxquest: Kindred Spirits	1000 WP	299 Bloques
5	Sonic the Hedgehog 4	1500 WP	314 Bloques



Nyxquest
No nos cansaremos de decirlo: en España hay talento a espuertas. Esta gran aventura es la prueba.

CONSOLA VIRTUAL: Clásicos de consolas antiguas

1	Zelda Ocarina of Time (N64)	1000 WP	368 Bloques
2	Super Mario 64 (N64)	1000 WP	90 Bloques
3	Street Fighter Alpha 2 (SN)	800 WP	70 Bloques
4	Super Metroid (SN)	1000 WP	368 Bloques
5	Streets of Rage 2 (MD)	800 WP	42 Bloques

Canal Tienda DSi

DSi WARE: Juegos nuevos, diseñados para la portátil

1	Real Football 2010	800 WP	124 Bloques
2	Dodogo!	800 WP	100 Bloques
3	Una Pausa con Dr. Mario	500 WP	32 Bloques
4	Dark Void Zero	500 WP	35 Bloques
5	Ivy the Kiwi? Mini	500 WP	100 Bloques

Store PSP

JUEGOS EXCLUSIVOS DE PSP

1	Noby Noby Boy	3,99 €	75 MB
2	Super Stardust Portable	3,99 €	29 MB
3	A Space Shooter for 2 Bucks!	1,99 €	47 MB
4	Echoshift	16,99 €	150 MB
5	Flow	7,99 €	174 MB



A Space Shooter... (PSP)
He aquí la demostración de que no hace falta un precio desorbitado para obtener toneladas de diversión.

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Manuel del Campo

1	Gran Turismo 5	PS3
2	FIFA 11	XBOX 360
3	Profesor Layton 3	NDS
4	Dead Space 2	PS3
5	AC: La Hermandad	360
6	Singstar	PS3
7	Little Big Planet 2	PS3
8	Red Dead Redemp...	360
9	Marvel vs Capcom 3	360
10	Metal Gear Solid 4	PS3



Javier Abad

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	AC: La Hermandad	PS3
3	Red Dead Redemp...	360
4	Super Mario Galaxy 2	Wii
5	Dead Space 2	XBOX 360
6	Gran Turismo 5	PS3
7	God of War Ghost...	PSP
8	Killzone 3	PS3
9	DKC Returns	Wii
10	Profesor Layton 3	NDS



David Martínez

1	CoD: Black Ops	XB 360
2	Metal Gear Solid 4	PS3
3	Red Dead Redemp...	360
4	Gran Turismo 5	PS3
5	Mass Effect 2	PS3
6	Dead Space 2	XBOX 360
7	Killzone 3	PS3
8	Uncharted 2	PS3
9	Marvel vs Capcom 3	360
10	AC: La Hermandad	360

Daniel Quesada

1	S. Street Fighter IV	360
2	Mass Effect 2	XBOX 360
3	Little Big Planet 2	PS3
4	Marvel vs Capcom 3	360
5	Shenmue II	XBOX
6	Fallout New Vegas	PS3
7	Sonic Colours	Wii
8	Heavy Rain	PS3
9	Super Mario Galaxy 2	Wii
10	Dead Space 2	XBOX 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.

1	Gran Turismo 5	PLAYSTATION 3
2	Call of Duty: Black Ops	PS3 - XBOX 360
3	Dead Space 2	PS3 - XBOX 360
4	Red Dead Redemption	PS3 - XBOX 360
5	AC: La Hermandad	PS3 - XBOX 360

→ LOS 5 MEJORES JUEGOS DE...

Peleas "cruzadas"

Algunos juegos de lucha mezclan personajes para ofrecernos combates "imposibles". ¿Cuáles son los más espectaculares?





PS3 - Xbox 360 61,95 €

1 MARVEL VS CAPCOM 3

Los superhéroes de Marvel se miden en este juego a luchadores consumados de Capcom, como Ryu o Chun-Li de *Street Fighter*. Sin embargo, a estos combates se apuntan también otros personajes menos habituados a "repartir estopa", como Wesker y Chris, de *Resident Evil*, o Spencer, de *Bionic Commando*.



Wii 39,99 €

2 SUPER SMASH BROS BRAWL

Solid Snake contra Mario, Link pegándose con Sonic... los combates que nos propone este juego son tan poco comunes como divertidos.



PS3 - Xbox 360 29,95 €

3 SOUL CALIBUR IV

Yoda y Darth Vader aparcan sus quehaceres en Star Wars para medirse a Taki, Mitsurugi y los demás luchadores de la saga *Soul Calibur*.



PS3 - Xbox 360 29,95 €

4 FIGHT NIGHT ROUND IV

¿Os imagináis un combate entre el mejor Mike Tyson contra el campeón Muhammad Ali? Pues en este juego podemos enfrentar a las dos leyendas.



PS3 - Xbox 360 60,95 €

5 NARUTO ULTIMATE NINJA STORM 2

Lars Alexandersson, de *Tekken 6*, cambia el Torneo del Puño de Hierro por los intensos, y mucho más abiertos, combates del juego de Naruto.

MEJORA TU CONSOLA

¡Como controlas, Tron!

■ **Nombre:** Mando Tron ■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 29,95 €

Si os gusta tanto la estética de Tron que pondríais unas luces de neón en vuestro cuarto para bailar a ritmo de Daft Punk, entonces este es vuestro mando. Lamentamos anunciaros que no tiene neones, pero sí un acabado en negro y azul que imita los populares trajes de la película y el logo de Legacy. Lo mejor es que tiene un volante alrededor de la cruceta, que viene bien para juegos de coches y aventuras como *GTA* (aunque con un recorrido de solo 45 grados). ¿Lo peor? Que necesita un receptor RF y dos pilas AA para funcionar.

■ Valoración ★★☆☆



Transporte urbano

■ **Nombre:** Messenger Bags
■ **Compañía:** Madcatz
■ **Nombre:** Xbox 360 ■ **Precio:** Desde 22 €

Hay quien no puede llevar su consola a ningún lado si no es con un poco de estilo. Si no os sirven las bolsas del Ikea ni la mochila de promoción que regalaban con aquellos yogures, echadle un vistazo a estas chuladas de Madcatz, que podéis encontrar en su web **www.madcatz.com.** Además de un diseño muy urbano, que se aleja de lo que solemos ver en estos accesorios, tiene compartimentos para mandos y juegos, con licencia oficia.

■ Valoración ★★★★

¿Quién vive en una piña...?

■ **Nombre:** Carcasa Bob Esponja
■ **Compañía:** Dertech
■ **Consola:** Nintendo DSi
■ **Precio:** 9,95 €

Dicen que el amarillo trae mala suerte a los actores, pero hay alguien que siempre luce este color y lleva años arrasando en la pequeña pantalla: ¡Bob Esponja! Aunque es un personaje de dibujos infantiles, tenemos que reconocer que su aspecto cándido, unido a su inocencia y ciertas taras mentales, hacen que nos caiga realmente bien. Además, ahora puede decorar vuestra Nintendo DSi con una carcasa como esta, de plástico duro que nos permite abrirla y cerrarla.

■ Valoración ★★☆☆

★ LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

PLAYSTATION 3


TDT PLAYTV Ve y graba la televisión en tu PS3. 99,90 €


VOLANTES G27 DE LOGITECH El volante de referencia de PS3. 349 €


PADS CONTROL DUAL SHOCK 3 Para jugar por fin con vibración. 59,99 €


ARCADE STICK STREET FIGHTER La mejor forma de pelear. 149,99 €


AURICULAR 'HEADSET' MILOS-9 Habla on-line y sin cables. 22,95 €

Wii


VOLANTES VOLANTE CON BASE Buena opción para conducir. 14,95 €


ACCESORIO Wii MOTIONPLUS Mejora la detección de movimiento de tu Wiimote. 19,95 €


PADS CONTROL CLASSIC CONTROLLER PRO Para los juegos "tradicionales". 24,95 €


MANDO LA ROJA Mando y nunchuk de Ardistel. 34,95 €


BATERÍA T CHARGE ALL NW Orden y carga para 2 mandos. 29,95 €

XBOX 360


VOLANTES WIRELESS RACING WHEEL Sin cables y muy ergonómico. 119,90 €


AURICULARES HEADSET INALÁMBRICO Comunícate sin usar cables. 49,99 €


PADS CONTROL CONTROLLER WIRELESS Cómodo e inalámbrico. 44,90 €


BATERÍAS BASE CHARGER Dos baterías con base. 29,90 €


ADAPTADOR WIRELESS Compatible con 802.11 n y PS3. 59,95 €



¡Si te "moves", disparo!

■ **Nombre:** Machine Gun Move ■ **Compañía:** Logic 3
■ **Consola:** PS3 ■ **Precio:** 29,95 €

Son varias las compañías que están lanzando adaptadores para convertir el mando de Move en un fusil, en la línea del Wii Zapper de Nintendo. Sony ha lanzado uno junto a *Killzone 3*, y Logic 3 también se une a esta fiesta bélica con su propio accesorio. Permite colocar Move en el cañón y el mando de navegación en el mango, de forma que podemos disparar y movernos sin separar las manos del arma (a diferencia de las primeras pistolas que vieron la luz). Una opción interesante, pero cara.

■ **Valoración** ★★☆☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

MANDO XBOX 360

¡Qué cruz!

■ **Nombre:** Wireless Controller Special Edition ■ **Compañía:** Microsoft
■ **Consola:** Xbox 360 ■ **Precio:** Desde 59,95 €

Microsoft ha lanzado una edición especial de su mando oficial inalámbrico para Xbox 360. Además de tener un elegante acabado en plateado y de venir junto al kit de carga y juega (una batería y un cable), este controlador se caracteriza por su cruceta digital. La compañía ha diseñado un sistema de giro que hace que la cruceta sobresalga o quede rodeada por un círculo, más en la línea del mando actual de 360. Curioso pero, siendo realistas, no demasiado útil. En cualquier caso es un mando excelente y el más elegante y completo.



■ **Valoración** ★★★★



Que no te falte de nada

■ **Nombre:** Pack 10 en 1 ■ **Compañía:** Ardistel
■ **Consola:** PSP ■ **Precio:** 12,95 €

Los periféricos para PSP andan algo olvidados. Como aún quedan unos cuantos meses para la llegada de NGP, seguro que no os viene mal alguna funda para que vuestra actual portátil os dure una buena temporada. En este pack las tenéis todas: funda de gomaespuma, cobertura de goma y hasta una carcasa de plástico. Además, viene con un cargador USB retráctil, adaptador para el coche, correa, gamuza, cascos, plástico protector y fundas para varios juegos.

■ **Valoración** ★★★☆

LOS RECOMENDADOS POR HOBBY CONSOLAS

NINTENDO DS



ESTUCHE DSi T-CRYSTAL CASE
Se adapta con un guante al último modelo de DS.
9,99 €



ESTUCHE JUEGOS THE GAME CHAMBER
Hasta 8 juegos asegurados.
14 €



KIT DSi URBAN PACK
Incluye 16 coloristas accesorios.
16,95 €



FUNDA Y STYLUS DE SUPER MARIO
Un genial diseño para llevar tu consola y jugar.
14,95 €



MEMORIA TARJETAS SD
Almacena todos tus datos en hasta 16 GB.
De 6 a 30 €

PSP



PSP SLIM EN LA TV CABLE COMPONENTES
Conecta a la tele tu PSP.
15,95 €



GPS GO!EXPLORE
Nunca pierdas el rumbo con PSP.
Desde 129,95 €



SONIDO AURICULARES CON MICROFONO
Para usar Skype y Go!Messenger.
39,99 €



TARJETAS MEMORY STICK DUO Y PRO DUO
Tamaños de 1 a 16 gigas. A partir de:
10 €



PACKS TECH PACK
Funda, cargador de coche, auriculares y cable USB.
A partir de 19,95 €

PLAYSTATION 2



VOLANTES DRIVING FORCE
El volante más real.
149,99 €
(Con «GT 4», 179, 99 €)



PISTOLAS SCORPION 2
Para tv de 100 Hz.
43 €



PADS CONTROL DUAL SHOCK 2
Fiable a tope
30 €



MEMORIA MAX MEMORY 32 MB
Todo el espacio que necesitas.
34,95 €



PACKS TRIPLE PACK
Tres accesorios a precio de saldo.
49 €



POKéMON NO ES SOLO UN JUEGO DE NIÑOS

La nueva edición de la segunda saga más exitosa de la historia de los videojuegos está ya en las tiendas. Y sus creadores insisten en que también va dirigido a usuarios adultos. ¿Es Pokémon un juego exclusivamente infantil?

¿CÓMO ES POSIBLE QUE, DESPUÉS DE 15 AÑOS Y 19 ENTREGAS (sin contar los spin-off) el fenómeno Pokémon conserve toda su fuerza? Para empezar, estamos ante grandes juegos de rol. Puede que su estética resulte infantil, pero están bien equilibrados y "enganchan" hasta transmitir un tono épico en los enfrentamientos. Una de sus principales virtudes es que resultan fáciles de dominar, pero conseguir a todas las criaturas es una labor legendaria. Por otro lado, el diseño de las criaturas, adorables pero con un punto agresivo, es todo un acierto, al igual que su "portabilidad", pues siempre han estado asociados a las consolas de bolsillo. Tampoco podemos olvidar que Nintendo dependió durante algún tiempo del éxito de esta saga para su supervivencia, lo que le llevó a realizar un ejercicio de marketing brutal. Pikachu estaba en televisión, en los cines e incluso tuvo su propio avión.

TODAS ESTAS RAZONES SON IMPORTANTES, pero al final la que más peso tiene es la más obvia: coleccionar es atractivo. Y el hecho de que se puedan transferir los Pokémon capturados de una entrega a otra supone un elemento de fidelización crucial.

Por eso resulta muy interesante analizar su impacto generacional; apenas hay diferencias entre las sucesivas entregas –aparte de los nuevos monstruos, claro-, y es porque cada juego no solo está dirigido a quienes se pasaron el anterior, sino también a la nueva generación que llega a la "edad Pokémon" (estimada entre los 10 y 14 años). Así nos encontramos con millones de nuevos jugadores con cada edición que se suman a un porcentaje importante que ha seguido fiel entrega tras entrega a pesar de ir cumpliendo años (aunque a muchos les resulte embarazoso reconocerlo). En un reciente estudio publicado por Nintendo, se demuestra que el número de jugadores de Pokémon entre 19 y 24 años ha crecido significativamente desde las primeras entregas. De ahí que Nintendo haya incluido en *Blanco y Negro* propuestas como la ampliación de las posibilidades online y el dispositivo C-Gear con el fin de aumentar el interés de los usuarios adultos. Veremos si lo consiguen.

POKéMON EN CIFRAS

14 películas

La entrega más vendida es **Rojo, Verde y Azul** con 31, 3 millones. Es el 3º juego más vendido de la historia tras *Wii Sports* y *Super Mario Bros* de NES. Hay tres entregas entre los 20 primeros y 7 entre los 50.

Más de 200 millones de unidades vendidas desde su lanzamiento en todo el mundo. Solo Mario y sus juegos están ligeramente por encima.

Pokémon Blanco y Negro ha vendido **2.63 millones** de copias en tan solo sus primeros dos días. Con esto han roto todos los records previos en las ventas de un videojuego en aquel pais, ya que anteriormente el primer puesto lo tenía *Final Fantasy VII* con 2.5 millones.

38 mangas

Es la más exitosa versión en cine de un videojuego con **550** millones de dólares de recaudación (120 más que *Tomb Raider*).

Jugadores Pokémon mayores de edad nos dan su opinión

Mario 22 años



Programador para empresas de energías renovables

¿Con cuántos años empezaste a jugar a Pokémon? ¿Qué es lo que te atrajo de este juego?
Comencé a jugar cuando salieron las versiones *Rojo y Azul*, por lo que tendría unos 10 u 11 años. Como la mayoría de niños en esa época, me gustaba más bien por el anime y el coleccionismo.

¿Por qué sigues jugando? ¿Te causa pudor "confesar" que lo haces?
Cuando salieron *Diamante y Perla* comencé a jugar competitivamente con gente de todo el mundo, gracias al Wi-Fi, y fui mejorando hasta que gané el torneo de España el año pasado.
Nunca me ha dado vergüenza admitir que juego a Pokémon, de hecho recuerdo que cuando se lo comenté a mis compañeros de clase hace dos o tres años lo jugaron casi todos.

¿Te parece que la saga ha evolucionado para hacerse más adulta a medida que los jugadores han ido cumpliendo años?
No creo que la saga se haya vuelto más adulta. Es más, yo considero que *Rojo y Azul* eran juegos "para todas las edades" con pequeños detalles para adultos. Por ejemplo, cuando te encuentras a Gary en Pueblo Lavanda te habla sobre la muerte de los Pokémon, y misteriosamente su Raticate no vuelve a aparecer a partir de ahí. También hay descripciones de la Pokédex algo siniestras. Las versiones actuales están hechas para niños, y de hecho hasta han retirado las clásicas máquinas tragaperras y casinos. En los remakes de *Rojo y Azul*, cambiaron muchos diálogos para eliminar los "detalles adultos" que he mencionado. No sé si esto cambiará con *Blanco y Negro*.

Guillermo 18 años



Estudiante universitario

¿Con cuántos años empezaste a jugar a Pokémon? ¿Qué es lo que te atrajo de este juego?
Empecé jugando con 6 años, cuando por navidades me regalaron mi Game Boy Color y mi *Pokémon Amarillo*. Como a todo los niños de mi edad, me gustaba completar la Liga Pokémon, capturar a todos los legendarios, y si se podía, jugar con amigos o intercambiar Pokémon, era la magia de los primeros años.
Pero cuando ya me aburría, en vez de dejarlos busqué si había algo más y es cuando descubrí Pokemon Competitivo y las webs especializadas en ello, un juego opuesto a lo que jugaba. El jugar en Torneos, organizarlos tú, ver mejoras, probar equipos nuevos, etc. todo lo relacionado con la competición fue lo que hizo que siguiese jugando

¿Por qué sigues jugando? ¿Te causa pudor "confesar" que lo haces?
La Aventura sigue siendo igual, el público infantil así la quiere, pero para el público más adulto se ha adaptado a lo que necesitábamos. Generación a generación se han visto mejoras como la introducción de Evs en 3º generación, la nueva diferenciación en cuanto ataques físicos y especiales en la 4º... Pokémon Competitivo ha evolucionado hasta convertirse en el mejor juego estratégico que existe en la actualidad. En cuanto a cómo compagino Pokémon y mi vida, a diferencia de otros Tops Españoles no lo oculto. Mis amigos o familia saben que juego, es más, tengo un par de colegas que se interesan mucho por cómo me va. Invito a todos a leerse un par de guías de Pokémon Competitivo en Pokexperto o Pokespain, verán como el juego ya no es lo que recordaban

Juan Carlos 49 años



Ingeniero Superior de Telecomunicaciones

¿Con cuántos años empezaste a jugar a Pok mon? ¿Qué es lo que te atrajo de este juego?
Déjame que recuerde, creo que tenía 38 añito ¿Te parecen muchos? Me llamó la atención e de tener una especie de monstruito que aprend y evolucionaba. Aquello me pareció tan original innovador que primero intenté averiguar los e tresijos del juego a nivel de programación. De pués, me di cuenta que para entenderlo de verd había que jugarlo y... me encantó.

¿Por qué sigues jugando? ¿Te produce algún t po de pudor "confesar" que lo haces?
Pues porque me divierte y tras tantos años le cogido cariño a la saga. Además, si eres may como yo, cuando juegas con *Pokémon* sacas niño que llevas dentro y te liberas de la carga ser un adulto en el ajetreado mundo de hoy.
No me produce ningún pudor. Mira, quizá m chos vean a Pokémon como un juego exclusi para niños, pero ellos se lo pierden. Recuerdo u carta que hace años me mandó un niño en la q me contaba que su abuelo jugaba con *Pokémon* me preguntaba si su abuelo había perdido la c beza. Ojalá hubiera más gente como ese abuel seguro que viviríamos en un mundo mejor.

¿Te parece que la saga ha evolucionado para ha cerse más adulta a medida que los jugadore han ido cumpliendo años?
Pienso que sí, aunque a la vez mantiene la ese cia del primer juego. En cada salto, la saga ha i recogiendo muchas de las peticiones de sus fa y obviamente, ha crecido y mejorado con ella aunque echo en falta que los juegos Pokém que salen para la DS no tenga una versión en W



ENTREVISTA CON JUNICHI MASUDA
Desarrollador de la serie Pokémon

"Nos interesa mucho que se sumen nuevos jugadores adultos"

Hobby Consolas: ¿Cómo habéis adaptado Pokémon a las nuevas audiencias, manteniendo contentos a los jugadores veteranos?
Junichi Masuda: Ha sido un reto conseguirlo. Durante el proceso de desarrollo, procuramos conseguir una jugabilidad que pudiesen disfrutar los recién llegados. De hecho, suele ser un objetivo que nos ponemos cada vez que creamos un juego de Pokémon. Pero al mismo tiempo queremos conservar y fidelizar a los jugadores adultos. Nos interesa mucho que se sumen nuevos jugadores adultos a la saga. Para ello, hemos creado una trama más profunda sobre la que puedan reflexionar. Y hemos incluido también una tecnología más avanzada que diese que hablar entre esos jugadores más exigentes.

HC: La cultura japonesa influye mucho en los juegos de Pokémon, pero a la vez gusta a jugadores europeos y americanos. ¿Cuál crees que es la clave de este éxito universal?
JM: Creo que su éxito radica en tres elementos. El primero es que, cuando creamos un juego de Pokémon, lo hacemos basándonos en la jugabilidad.



JUNICHI MASUDA Y MANA IBE, director de Game Freak y diseñadora gráfica de *Pokémon Blanco y Negro*.

David 20 años



udiante de ingeniería de telecomunicaciones.

n cuántos años empezaste a jugar a Poké-n? ¿qué es lo que te atrajo de este juego?
pecé a jugar a pokemon cuando salió *Poké-n Rojo* (tendría unos 8 años), y hacía como to-los chavales en esa época: intentar capturar os los legendarios, pasarme la liga, etc.

or qué sigues jugando? ¿Te causa pudor "con-ar" que lo haces?
r qué sigo jugando? Por el aspecto competitivo juego. *Pokémon* es un videojuego claramente gido al público infantil (cosa muy fácil de ver), de el juego se basa en pasarte la liga, atrapar odos los Pokémon, etc. Pero sin embargo, hay parte mucho más grande y muchísimo más npleja, que es el "mundo" de Pokémon com-itivo, es decir, jugar para ganar. Esto requiere ender las mecánicas del juego, la organización equipo y las tácticas de batalla. Mis amigos en que juego a Pokémon competitivo. El pro-ma es que mucha gente relaciona Pokémon la serie o con la historia, ambas dirigidas al lico infantil, cuando Pokemon es en realidad cho más, de hecho, es de los juegos más es-tégicos a los que he jugado.

e parece que la saga ha evolucionado para ha-se más adulta a medida que los jugadores n ido cumpliendo años?
historia de Pokémon ha sido la misma cam-ndo algunos detalles, y siempre ha estado di-da al público infantil, la mayor fuente de bene-os del juego. En cuanto al público adulto, cada neración ha introducido muchas mejoras en el pecto competitivo y mejoran con cada edición.

Melkor 25 años



Webmaster de pokexperto.net

¿Con cuántos años empezaste a jugar a Pokémon? ¿Qué es lo que te atrajo de este juego?
Empecé a jugar a Pokémon con apenas unos 10-11 años, con la salida de *Pokémon Rojo y Azul*. Lo me atrajo del juego fue lo que atrae a todos los jugadores jóvenes: Pokémon plantea un reto de respuesta abierta, que es superarse a sí mismo y ver hasta dónde puede llegar en algo.

¿Por qué sigues jugando?
Ese interés ha ido mutando con el paso del tiempo. Y empecé a aprender, a saber, gracias a Internet. También pasé por una fase de jugador de Pokémon online, muy especializada y absorbente. Finalmente fundé mi website y gracias a ella colaboro ahora en Nintendo Acción. Si ahora sigo con Pokémon es porque me he acostumbrado a crear contenidos tanto en la web como en la revista y me gusta que mis explicaciones lleguen a la gente de manera que las encuentre útiles.

¿Te parece que la saga ha evolucionado para hacerse más adulta a medida que los jugadores han ido cumpliendo años?
Si por saga entendemos todo el fenómeno de Pokémon en su conjunto, no. Si nos centramos en los videojuegos, no está tan claro. La mayoría de jugadores de Pokémon de mayor edad ha terminado interesada en aspectos más complejos de los juegos, como la estrategia o la mecánica interna del juego por lo que en ese sentido no es tan necesario hacer madurar a la saga. El anime es la causa del prejuicio de infantilismo en contra de Pokémon, aunque posiblemente también sea un factor esencial para su éxito.

Rubén 18 años



Estudiante

¿Con cuántos años empezaste a jugar a Pokémon? ¿Qué es lo que te atrajo de este juego?
Empecé a jugar con 7 u 8 años, cuando aún no tenía conciencia de lo que hacía. Empecé a jugar por el simple hecho que mi tío (que tiene 5 años más que yo) estaba viciado a Pokémon, y me dejó jugar a los juegos.

¿Por qué sigues jugando?
Sigo jugando por los motivos siguientes:
-Porque se celebran torneos oficiales.
-Porque tengo muchos amigos que juegan a este juego.
-Porque van actualizando, y van sacando nuevos juegos que cada vez son mas complejos, tanto en el juego como competitivamente.

¿Te produce algún tipo de pudor "confesar" que lo haces?
Yo no escondo que juego a Pokémon, pero hasta hace poco sí que lo hacía, ya que por culpa del anime todo el mundo ve el juego de Pokémon para niños pequeños, y en realidad es para personas mayores, ya que es muy competitivo.

¿Te parece que la saga ha evolucionado para hacerse más adulta a medida que los jugadores han ido cumpliendo años?
Yo creo que ha evolucionado mucho en todos los sentidos, la verdad es que estoy muy satisfecho de los avances, no me quejo.

El segundo es que hay muchos tipos de Pokémon que puedes asociar con elementos reales de la vida real. Y el tercer elemento es el social: Pokémon se puede jugar y compartir con los amigos. Además, no son juegos cerrados, se trata de una saga que se está expandiendo constantemente. Como complemento al videojuego, hay elementos como los juegos de cartas o la serie de animación. Es un fenómeno que se expande en todos los terrenos. En Pokémon, tus amigos pueden ser tanto oponentes como aliados, y esa idea también ha ayudado a reforzar la aceptación del juego. Por ejemplo, si ves a un Pokémon con aspecto salvaje y temible, luego tienes la posibilidad de ganártelo como amigo. Todas estas cosas atraen a jugadores de todas las edades.

HC: Muchos jugadores en todo el mundo adoran la franquicia Pokémon. ¿Qué sientes al haber creado algo tan reconocible y querido por niños y adolescentes en casi cualquier punto del planeta?

> **"CASI TODA LA GENTE DEL MUNDO RECONOCE A MUCHOS POKéMON"**

JM: Estoy muy contento de que tanta gente de todo el mundo conozca Pokémon, y muy agradecido con el fenómeno que se ha creado. Casi toda la gente del mundo reconoce a muchos de los Pokémon. Me siento muy afortunado. Cuando creamos Pokémon siempre sentimos un gran amor por nuestra obra. Ahora estoy orgulloso de ver como los niños pequeños ven el dibujo de un Pokémon determinado y pronuncian su nombre mientras lo señalan con una sonrisa. Pienso que crear algo para un juego implica esa gran responsabilidad adicional que tiene cualquier creador.

HC: Pokémon nació hace ya quince años, y el fenómeno está más vivo que nunca. ¿Crees que durará quince años más? ¿Te gustaría seguir implicado en su desarrollo tanto tiempo?
JM: Espero que sí continúe durante otros quince años. Para mí, uno de los aspectos más importantes de mi trabajo es que Pokémon sea jugado por muchos jugadores. Ya hemos conseguido esa meta, y con *Pokémon Blanco y Negro* queremos seguir en esta línea, y así vamos a hacerlo durante estos próximos años: nos encantaría prolongar el éxito de la saga durante el mayor tiempo posible.

HC: ¿Qué características de la nueva 3DS crees que podrán encajar mejor en el futuro de la saga Pokémon? ¿La realidad aumentada, quizá?
JM: Pues ahora mismo, con *Blanco y*



MASUDA ha estado involucrado en la saga desde el primer Pokémon en desarrollo, guión e incluso música.

CURIOSIDADES
Y ANÉCDOTAS

La saga *Pokémon* tiene datos y curiosidades para llenar un enciclopedia, tanto del juego en sí como del fenómeno social.



•**LA COLECCIÓN MÁS GRANDE** de recuerdos memorables de Pokémon pertenece a **Beldad Starenchak** (EEUU), alias "Pika-BelleChu", que ha estado coleccionándolos por más de diez años y posee 5.456 artículos diferentes (record Guiness) Así como la gran variedad de objetos de Pokémon, Beldad también posee que un coche Volkswagen Escarabajo equipado para parecerse a un Pikachumobile.

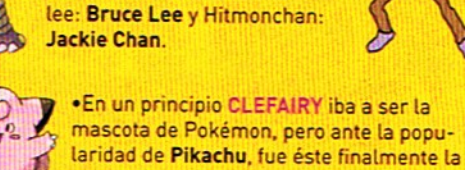


•Otro record Guiness: **PRIMERA TRILOGÍA** cinematográfica basada en un videojuego.

•El Pokémon más poderoso sin evolucionar es **SCYTHER** con un status base de 500. Además, Scyther es el único Pokémon que no gana más status al evolucionar, ya que los 40 puntos base son sustraídos de la velocidad y añadidos entre ataque y defensa.



•Los nombres **HITMONLEE Y HITMONCHAN** terminan en nombres de estrellas de karate. Hitmonlee: **Bruce Lee** y Hitmonchan: **Jackie Chan**.



•En un principio **CLEFAIRY** iba a ser la mascota de Pokémon, pero ante la popularidad de **Pikachu**, fue éste finalmente la mascota protagonista.

•**PIKACHU** es el único Pokémon que aparece en todos los videojuegos, capítulos y películas. Su nombre es igual en todos los idiomas, excepto en chino.

•A partir de la 3° Generación, empezaron a crearse **REMAKES** de las antiguas generaciones, por ejemplo *Rojo Fuego y Verde Hoja* de *Pokémon Azul y Rojo, HeartGold y SoulSilver* de *Pokémon Oro y Plata*.

•**LA CENSURA**

-El **capítulo 18** de la serie Pokémon en Japón fue censurado en España y Portugal porque James (Team Rocket) usa en un disfraz un par de senos inflables.

-El **capítulo 18** de Pokémon en España fue en un principio censurado por recordar al incidente de las Torres Gemelas.

-El **capítulo 22** de Pokémon en España también fue censurado en un principio porque el título (La Torre del terror) también recordaba al ataque terrorista del 11-S.

-El **capítulo 35** de Pokémon en Japón fue censurado en España, Portugal y Estados Unidos por mostrar demasiadas armas de fuego.

-El **capítulo 38** de Pokémon en Japón fue censurado en todas partes tras la emisión en el mismo país puesto que provocó cerca de 700 ataques epilépticos a los niños por mostrar imágenes en verde y rojo muy rápidas. El Pokémon a mostrar era Porygon.

-Los **capítulos 53 y 54** de Pokémon en Japón estuvieron a punto de censurarse por basarse en tradiciones japonesas.

Negro en Japón y a punto de salir en Europa, estoy demasiado ilusionado con el presente. ¡Apenas he tenido tiempo para pensar en 3DS!

HC: ¿Cómo habéis persuadido a los jugadores más mayores, que habían abandonado la franquicia, para que vuelvan a reengancharse a la saga con *Blanco y Negro*?
JM: Sobre todo, incorporando el dispositivo virtual C-Gear: es una nueva tecnología muy propicia para que los niños se inicien en la saga, pero que está pensada también para adultos, por sus opciones de conexión con el mundo real. Es una novedad única, un sistema de transmisión de datos que no se ve en otros juegos.

"C-GEAR ES UNA NUEVA TECNOLOGÍA PENSADA TAMBIÉN PARA LOS ADULTOS"

HC: La música de los juegos Pokémon se ha hecho más épica. ¿Cómo describirías el proceso de esta evolución?
JM: Mi método de trabajo no ha cambiado desde que cree la música de *Pokémon Rojo y Azul*. Esta vez, para *Blanco y Negro*, me he encargado de componer la música de la nueva región. Pero, además, me he centrado y he dado prioridad a la música de batalla. Es muy similar a la que cree para *Rojo y Azul*. A la hora de componer, tengo siempre en mente: me gusta que los jugadores se sientan emocionados al escuchar la música, y que eso les anime a adentrarse más en la historia.

HC: ¿Tienes tiempo para jugar otros juegos? ¿Cuáles son tus favoritos?
JM: Si te soy sincero, me gusta jugar al *World at War* en mi tiempo libre.

"LLEVAR TANTOS AÑOS TRABAJANDO EN POKéMON HA CAMBIADO MI VIDA"

HC: ¿Significa eso que algún día veremos un "Pokémon at War", Mr. Masuda?
JM: No sé lo que le deparará el futuro a *Pokémon*. A mi personalmente me gustan los Shooters. Lo que creas como desarrollador no tiene porque se lo mismo que te gusta jugar.

HC: Has pasado muchos años inmerso en esta saga y rodeado de Pokémon. Como "padre de la criatura", ¿alguna noche has acabado soñando con tus propios Pokémon? ¿Te has inspirado en tus sueños para alguna de tus creaciones?
JM: ¡Sin duda! Llevar tantos años trabajando en Pokémon de alguna forma ha cambiado mi vida. Si veo una ventilador me imagino un Pokémon, si veo una alfombra me imagino otro Pokémon. Veo cosas a mi alrededor y pienso: ¡eh, eso podría ser un tipo de Pokémon! No sólo en Japón, sino cuando viajo a otros países del mundo, me fijo en todo para buscar inspiración.

HC: ¿Si los Pokémon fuesen animales reales, ¿cuál te comprarías como mascota?
JM: Mmmm... Creo que un Pikachu, porque si me lo llevase de viaje por todo el mundo, sería el centro de atención de todas las miradas.

¡LA HEMOS PROBADO A FONDO!

uDraw

- **QUÉ ES** Tableta digital para Wii
- **PRECIO** 49,95 €
- **SALIDA** 4 de marzo
- **INCLUYE** Tableta y uDraw Studio

UNA PIZARRA CON STYLUS PROPIO

Tablas de equilibrio, volantes, pistolas... El único periférico que nos faltaba por ver en Wii era una tableta digital. Después de probar el nuevo invento de THQ, te contamos nuestras impresiones y analizamos qué aplicaciones "pintan" mejor.

Ante todo, uDraw Game Tablet es un periférico que convierte el mando de Wii en una tableta gráfica inalámbrica con la que dibujar y jugar en familia, compatible con juegos y aplicaciones que se venden aparte (excepto uDraw Studio, que viene incluido con la tabla). Para ello, incorpora un lápiz táctil que traslada nuestros trazos a la pantalla de la tele, así como la presión que ejercemos sobre la pizarra, gracias a su punta analógica. La instalación es tan sencilla como insertar el mando en la tableta y sacar el stylus de su parte trasera, aunque también podemos usar los botones. En principio, la propuesta resulta muy atractiva, pero aún hay pocos juegos disponibles. Echemos un vistazo a los tres primeros:

Pictionary

GÉNERO Social **PRECIO** 29,95 € **SALIDA** 4 de marzo

¿Quién no ha jugado alguna vez al Pictionary? Ahora, lo único que necesitamos es un par de amiguetes; el material ya lo pone uDraw.

Se trata de la propuesta más social de todas, y quizá por ello la más divertida. El clásico juego de mesa se digitaliza en Wii, conservando el desarrollo de tablero y la diversión por equipos (admite hasta 4 jugadores). Además, resume muy bien la filosofía social de uDraw: crear un "churro" mientras los demás se parten de risa, hasta que algún visionario acierta el enigma antes de que el tiempo se agote.

El juego incluye más de 2500 pistas, divididas en dos categorías: Adulto (Objetos, Acciones y Dificultad) y Junior (grupos temáticos como "En el zoológico"). La principal ventaja sobre el Pictionary de papel y lápiz, es la posibilidad de colorear nuestras "sobras de arte" en tiempo récord, utilizar formas predefinidas o variar el grosor del pincel. Si nos cansamos de la versión clásica del juego, existe un segundo modo llamado PictionaryMania, que añade un toque de emoción a las partidas gracias a sus disparatados retos: tan pronto nos toca dibujar con un límite de tinta, como pintar con la mano contraria o con los ojos cerrados. ¡De ahí puede salir cualquier cosa!

Entre turno y turno, lanzamos el dado con un leve deslizamiento del puntero, pero no esperéis minijuegos a lo Wii Party; aquí todo se reduce a dibujar.



RECOMENDADO PARA echarse unas risotadas en grupo, aunque le falta variedad.

La gran aventura de Dood

■ **GÉNERO** Plataformas ■ **PRECIO** 29,95 € ■ **SALIDA** 4 de marzo

Las plataformas son más divertidas si añaden unas "pinceladas" de originalidad al control, y aquí nos esperan cuatro modos distintos.

Esta aventura 2D es la propuesta más variada y menos artística de las tres: en "Locura de Lápiz", trazamos líneas rectas para crear trampolines sobre los que saltar; en "Tentetieso", movemos la tableta para que Dood ruede de un lado a otro; en "Burbujas", guiamos una pompa sin separar el puntero de la pizarra. Por último, "Frenesí" nos propone dirigir un globo con un fuelle.

En conclusión, más de 60 niveles de aspecto muy sencillo, que los más jovencitos sabrán disfrutar. Además, permite colorear ciertos elementos como trampas o enemigos.



RECOMENDADO PARA jugar en solitario y sacarle partido a la tabla.

uDraw Studio

■ **GÉNERO** Artístico ■ **PRECIO** Viene con la tableta ■ **SALIDA** 4 de marzo

Esta herramienta nos invita a dibujar libremente, mientras aprendemos a usar el stylus.

Basta con pulsar el botón lateral del lápiz para abrir un completo menú de colores (predefinidos o personalizados), pinceles (pluma, acuarela, cera...) y efectos (sepia, texturas...)

Aunque el tamaño del lápiz resulta algo tosco en cuanto a manejabilidad y la velocidad de respuesta no es inmediata, mola variar el grosor y la opacidad del trazo según la presión aplicada. Además, podemos pasar nuestras obras a una tarjeta SD. Ideal para mentes creativas.



RECOMENDADO PARA experimentar y familiarizarnos con el control.

Conclusión

Sus limitaciones técnicas y mejorable precisión hacen de uDraw un original "juguete" más que en una herramienta profesional, pero la fantástica idea que hay detrás, sienta un precedente interesante de cara al futuro. De momento, el catálogo de juegos compatibles es muy reducido y está más enfocado en las partidas rápidas, pero su bajo nivel de exigencia entretendrá a los pintores más "surrealistas".

OTROS JUEGOS "PINTORESCOS"

Los juegos de carácter artístico no son materia exclusiva de uDraw Game Tablet; aquí repasamos otras alternativas interesantes y muy económicas:



Max and the magic marker

WiiWare. Nos permite mayor libertad creativa, aunque se queda escaso en niveles (sólo 15, frente a los 60 de *Dood*). Su premisa: pintar puentes, escaleras y balancines para sortear obstáculos.

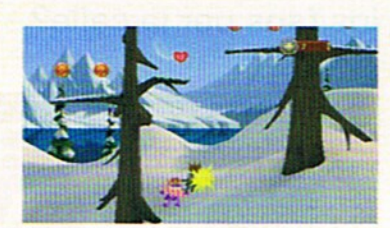
Precio: 10 € (1000 Wii points)



Art Academy

DS. Como estudio de dibujo es la opción más completa y "profesional". Puntero y pantalla táctil resultan más fiables que la tableta, aunque prescinde de la parte lúdica de *Pictionary* o *Dood*.

Precio: 29,95 € (1600 DSi Points en total)



Drawn to Life: Next Chapter

Wii y DS. Su concepto es idéntico al de *Dood*, también de THQ, con la diferencia de que aquí sí podemos dibujar al héroe y otros elementos, en lugar de colorearlos sin más. Además, podemos pintar directamente sobre el escenario.

Precio: 29,95 €



Beat Sketcher

PSN Network. Dibujo, imagen real (gracias a la cámara de Move) y música, mezclados a partes iguales. La respuesta es más inmediata, pero se pinta con la mano "en el aire", así que requiere buen pulso. Como juego fiestero, es más variado y divertido.

Precio: 10 €

TELÉFONO ROJO

Yen te responde



Continúo enseñando mi aspecto. Este mes, un tatuaje inconfundible que llevo en el brazo derecho... ¿me empezarán a parar los fans por la calle?

Éxito de terror independiente

@ Hola, Yen, soy un gran fan de la revista, tengo unas preguntillas que me gustaría que me respondierais:

Me gustaría saber si los juegos de 3DS servirían en la DS o viceversa.

Los de la DS sí te servirán en 3DS, pero a la inversa no.

Me gustaría saber si van a sacar la secuela del juego *Amnesia* para PC (ese de terror).

El juego ha vendido más de 200.000 copias, el doble de las previsiones más optimistas de sus creadores, los independientes Frictional Games, y ya han dicho que las ganancias las van a invertir en nuevos proyectos. Quizá en una segunda parte... o quizá se animen con una versión para consola.



AMNESIA es un juego de terror para PC desarrollado por los independientes Frictional Games. El juego ha vendido más de 200.000 copias, superando todas las previsiones, por lo que no se descartan secuelas o nuevos proyectos.

Mi cumpleaños es en agosto y tengo pensado comprarme la Xbox 360 de 250GB, la pregunta es: ¿Va a bajar de precio hasta esa fecha?

Soy muy sabio, pero todavía no tengo poderes videntes... A ver, no creo que Microsoft tenga previsto una rebaja a corto plazo, pero si lo hace sería más lógico cerca de las navidades que es cuando más se vende.

Si no va a bajar creo que me compraré la Wii. ¿Cuántos GB tiene? Gracias y un saludo a todos los que leen la revista.

Si te refieres al disco duro, Wii no tiene, cuenta con 512 Megas de memoria interna flash y admite tarjetas SD.

Rubén Calvo

LA PREGUNTA DEL MES

¿La llegada de NGP significa el final de la actual PSP?

Hola, Yen. Tengo una PSP y he visto con entusiasmo el anuncio de NGP. Pero me preocupa que la salida de esta consola suponga el fin de mi portátil. ¿Qué opinas?

Recientemente, Yoshida, responsable de desarrollo de software, afirmó que ambas plataformas coexistirán hasta que NGP "madure" y que sería absurdo despreciar una base instalada de casi 70 millones de consolas en todo el mundo. Ahora bien, según el éxito de la nueva consola lo veremos, porque ¿quién va a desarrollar para PSP si NGP vende como churros? Quizá la propia Sony...

Chema Gutierrez



La detección de movimientos

@ Hola Yen, soy un seguidor de Hobby Consolas de 28 años que os sigue desde la portada de Bart Simpson y todavía recuerda su primera consola, una Atari 2600, con acabado imitación madera al que se le empieza a bajar la fiebre jugona aunque sigue comprando religiosamente la consola del momento. Y viendo que estamos en la era de la captura de movimiento donde hasta el mando desaparece, no puedo dejar de estar algo perplejo pues ya es un tema que se trataba hace mucho tiempo en la Mega Drive cuando vi que la Hobby anunciaba cierta alfombrilla de forma poligonal que se enchufaba a la Mega Drive y creí que se llamaba Polygon Hexagon o algo así, y la



SEGA ACTIVATOR RING fue un periférico que se lanzó para Mega Drive a principios de los 90 que proponía un sistema de detección de movimientos algo precario y cuyo éxito fue nulo. Este es el anuncio en portugués.

verdad lo máximo que he encontrado en la red googleándolo, es el Sega Activator Ring.

¿Nos puedes decir, oh gran pozo de sabiduría, este artefacto como funcionaba, su nombre correcto y si llegó o no a nuestras tierras? Un saludo y aprovecho por felicitarte por tu gran labor durante estas últimas décadas.

Pues has "googleado" muy bien. El periférico se llamaba Sega Activator y era una estructura plana con forma octogonal. La mecánica consistía en ponerse de pie y con el movimiento de manos y pies (o la cabeza) en las direcciones adecuadas se hacía la función de pulsar los botones, gracias a los sensores instalados en los vértices del octógono. Por decirlo con educación, su funcionamiento era bastante precario, y no tuvo el más mínimo éxito, pero desde luego fue toda una curiosidad.

Alejandro Capella del Solar (Barcelona))

El sueño de ver Shenmue 3

@¡Hola Yen! Aquí un veterano seguidor de la revista desde los lejanos tiempos de la Master System, Megadrive y SNES. Es la primera vez que escribo (y mira que he tenido ganas en tooodos estos años) pero hasta ahora no me había puesto manos a la obra, mejor tarde que nunca (y me viene muy bien este refrán con el juego que ocupa todas mis dudas!).

« EL NOMBRE DE VIRTUA FIGHTER RPG FUE EL QUE SE USÓ PARA LA GESTACIÓN DEL PRIMER JUEGO DE SHENMUE »

¿Qué posibilidades crees que tiene *Shenmue 3* para que salga en esta generación? ¿Yu Suzuki estaría al mando y con la misma libertad que antes? ¿En que plataforma hay mas posibilidades? ¿Fechas aproximadas?

Hace una par de meses comenté que en Japón hay una especie de movimiento para que se haga, y Suzuki se lo está pensando. Ha reconocido abiertamente que quiere hacerlo. De ahí a que realmente se haga y haya fecha concreta va un trecho. Desde luego sería lógico que fuera para PS3 y/o Xbox 360.

¿Sabes si existe material de *Shenmue 3* en Dreamcast? Corren algunas fotos por internet, ¿Pero crees que estaba muy avanzado? ¿Qué se ha hecho con todo lo trabajado/descartado?

Que se sepa solo tenían una idea y parte del argumento, no creo que ese material sea oficial.

En *Shenmue* Saturn parece ser que tenia tanto argumento como en los 2 de Dreamcast, y de aquí me surgen varias dudas. ¿Habría cambiado la suerte de Saturn si hubiera salido junto a *Virtua Fighter 3* y *Sonic X-treme*?

No creo que hubiera sido tan determinante a pesar de su enorme calidad. Saturn ya estaba muy de capa caída cuando *Shenmue* empezó a cobrar forma, y Suzuki no tuvo dudas de que tendría que ir a la siguiente consola, es decir, Dreamcast.

¿Os llegó información de este juego en su tiempo? (se decía algo de *Virtua Fighter RPG*, pero nunca se supo nada de este video hasta *Shenmue 2*).

El nombre de *Virtua Fighter RPG* fue el que se usó para los inicios de *Shenmue*, y el protagonista iba a ser el luchador Akira, pero luego evolucionó hasta lo que vimos.

¿Hay alguna posibilidad de que algún día se incluya en algún juego de Sega? (sea recopilatorio de Saturn, *Shenmue 3*...) ¿O es mejor ir olvidándolo?

Imposible no es, todo depende de si finalmente *Shenmue 3* sale adelante.



SHENMUE 3 se ha convertido en el gran objeto de deseo de jugadores de todo el mundo. No es raro ver imágenes y videos realizados por aficionados. Yu Suzuki ya ha expresado varias veces su firme determinación a hacerlo.

vuestra OPINIÓN



Cuestión de exigencia

Dani Martínez

¡Hola amigos! Tras leer casi todas los números de vuestra revista y participar en varios foros de HobbyNews, he llegado a la conclusión de que los usuarios de videojuegos somos los consumidores más exigentes. [AVISO: voy a ser sarcástico]. Queremos que el juego sea original, técnicamente impecable, que nos dure muchísimo y que nos invite a rejugarlo. También queremos que tenga una buena y competitiva propuesta multijugador y que todos los contenidos adicionales vengan incluidos desde el principio y respetando la fecha de lanzamiento. Y por último, queremos que sea barato, y si hay DLC posteriores, que estos sean gratis. ¿Qué se han creído estos desarrolladores? ¿Acaso se piensan que esto es un negocio para obtener un beneficio? Que no sean tan avariciosos, ¡que yo lo único que quiero es jugar y pasarlo bien! Y claro, para rematarlo, queremos que el criterio de los redactores de Hobby Consolas sea perfectamente objetivo, como el de un robot, y que además esté en sintonía con mi opinión personal. Hala. ¡Saludos!

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS

Yen: Totalmente entendido tu sarcasmo. A ver, no está mal que seamos exigentes, pero hasta un límite razonable, y también con nosotros mismos. Por eso no es lícito ni ético saltarse las normas y las leyes por el hecho de que no estemos de acuerdo en lo que ofrece un juego o con la opinión de una revista.

vuestra OPINIÓN



Guerra entre usuarios

Judy Ramone

Hace un tiempo tuve el gran placer de descubrir **www.hobbynews.es** , una página espléndida para seguidores de los videojuegos como yo. Decidí crear una cuenta, ya que me gusta poder debatir con educación y buenos modales con otras personas.

Hay comentaristas que saben de lo que hablan, pero poco a poco hay algo que me está decepcionando: las interminables peleas entre "gamers". Me parece muy bien que cada persona tenga sus gustos, pero no me parece bien que estos "gamers" estén todo el día peleándose, ya que suelen llenar la zona de insultos que hacen que los debates creados por usuarios decentes se transformen en tertulias de lo más vulgar. He llegado a ver como dos jóvenes se amenazaban con violencia por tener gustos diferentes. Sinceramente, me da vergüenza ajena que pasen estas cosas, y más cuando se trata de una web para compartir aficiones y opiniones. ¿Vale la pena pelearse por un hobby? Sinceramente creo que no. Además, un verdadero "gamer" sabe apreciar lo bueno de cada casa, ninguna compañía es mejor que las demás, simplemente son diferentes. ¡Qué paren de pelearse y jueguen más, como hacemos los demás!

Yen: Siempre hay gente que no sabe debatir sin pelearse. Vuestra labor en los foros es fundamental para marginarlos.

« FORZA MOTORSPORT 4 SERÁ COMPATIBLE CON KINECT PERO TAMBIÉN SE PODRÁ DISFRUTAR CON EL MANDO CLÁSICO »

¿Es cierto que llegaría a ocupar hasta 8 CDs?

No.

¿Se incluirá algún día *Shenmue I* y *2* en una recopilación de Dreamcast en esta generación? ¿Lo traducirían esta vez?

Podría ser, dado que Sega lanza ahora *Dreamcast Collection* (con 4 juegos de esa consola) para Xbox 360 si lanzan más recopilatorios en esa línea... Eso sí, olvídate de traducciones de los anteriores ...o del 3.

¿Algún día haréis algún megareportaje sobre esta saga en la revista? ¡Hay mil historias detrás y encima tenéis al señor Daniel en la redacción!

Seguro, sobre todo si el 3 sale finalmente.

Jordi Palacios (Badalona)

Un fan de Astérix

@ Hola, Yen; soy un usuario de la Playstation 3 y un vicioso de los juegos de Astérix; en todos los formatos que he tenido de consola (Super Nintendo, Master System, Play 2) he disfrutado de las aventuras del pequeño galo. He oído no se si un rumor o una noticia cierta que a lo largo del 2011 van a sacar un juego de Astérix para PS3; el que he oido ha sido un Brain Trainer sobre las aventuras de Astérix, pero también he oído otro quizás menos fiable sobre el típico juego (plataformas y no parar de zurrar a los romanos...).

Por favor quiero que me confirmes si este ultimo es un rumor sin fundamento o si por el contrario el de Brain Trainer es fiable y merece la pena gastarse los cuartos para disfrutar de el.

Pues el juego de Astérix de entrenamiento cerebral se anunció para DS en 2008, y salió sin pena ni gloria. El juego fue desarrollado por Little Worlds Studios, en colaboración con los dueños de la licencia, y lo distribuyó Atari. No creo que puedas conseguirlo aquí, pero sí en tiendas de importación.

Fco. Daniel Rojano Medina (Córdoba)

Juegos para Xbox 360

@ Hola me llamo Antonio Roda Ruíz. Veras, soy un gran fan de la revista desde hace 4 años, no me falta ni un ejemplar y quería que me resolvieras unas cuantas dudas. Sé que son muchas pero creo que serán de interés general. Bueno, allí van:

¿*Metal Gear Solid 4* saldrá para Xbox 360? ¿Y *MGS Rising* tendrá Online?

No creo que a estas alturas salga ya en Xbox 360. En cuanto a *Rising*, apenas hay detalles del juego por ahora.

¿Se sabe algo sobre los siguientes juegos, *Alan Wake 2*, *Just Cause 3*, *Far Cry 3*, *Samurai Warriors*, *Left 4 dead*, *Resident Evil*, *Dragon Quest*, *Assassins Creed 3* o alguna expansión de estos?

¿Te has quedado a gusto, no? A ver... los tres primeros y *Left 4 Dead 3* tienen bastantes posibilidades de llegar, *Samurai Warriors* y *Resident Evil* los tendrás en 3DS, nada hace pensar que la saga *Dragon Quest* vaya a detenerse y de *Assassin´s Creed 3* se esperan noticias inminentes.

¿Un juego similar a *Little Big Planet* y *Uncharted* en 360?

Por el editor, *Banjo* es lo más similar a *LBP*. De plataformas, *The Misadventures of P.B. Winterbottom* y *Stacking* en Xbox Live. Y en cuanto a *Uncharted*, quizá *Enslaved* y *Tomb Raider*.

¿*Kingdom Hearts*, alguno para la Xbox 360 por favor?

El favor pídeselo a Microsoft... ya dije el mes pasado que de momento no han mostrado mucho interés en llevar la saga a 360.

¿*Forza 4* solo compatible con Kinect?

No, también se podrá jugar de modo tradicional.

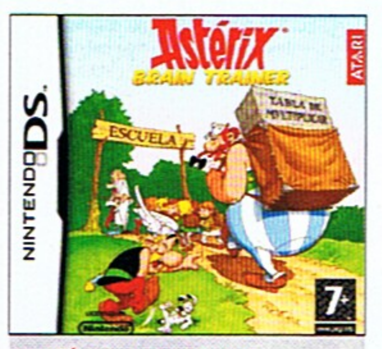
¿Los mejores gráficos en un videojuego tanto en Xbox 360



STACKING es un sorprendente juego que se puede adquirir en Xbox Live y PS Network realizado por Double Fine (*Brutal Legend*). Una mezcla de puzle y rompecabezas con las clásicas matrioskas como protagonistas.

como PS3 y el juego con mayor puntuación en Hobby Consolas?

En PS3 quizá *Uncharted 2* y *Killzone 3*, y en 360 me quedo con *Gears of War 2*. Varios juegos han alcanzado un 99 en la historia de Hobby: *Donkey Kong Country, Sonic 3D, Gran Turismo 3, Final Fantasy IX*... En PS2, *God of War II* llegó a 98 y tanto *GTA IV* en PS3 y Xbox 360 como los dos *Super Mario Galaxy* en Wii han llegado a 97.



ASTÉRIX BRAIN TRAINER sigue la línea de los juegos de entrenamiento cerebral de Nintendo pero con el famoso personaje como protagonista. Se puede encontrar en algunas tiendas de importación.

Quiero trabajar en creación y desarrollo de videojuegos ¿Qué he de hacer?

Ya hay varias Universidades que incluyen cursos y Masters en creación de videojuegos, por ejemplo la Universidad de Málaga y el ESNE en Madrid (http://www.esne.es).

¿Algún juego musical con canciones de Bon Jovi?

De ellos solos no, pero aparecen temas suyos en bastantes juegos, como *Singstar Pop, Guitar Hero 5 o Rock Band 3*.

¡Ah! Y por ultimo tengo un perfil creado en mi Xbox y hace poco me compré el online. ¿Como puedo jugar con ese perfil en Xbox Live sin necesidad de crearme uno nuevo o por lo menos conservando lo que tenia en el perfil antiguo?

Si te refieres a la Xbox original, existe la opción de "recuperar Gamertag" cuando inicias una cuenta en Xbox Live para 360.

Antonio Roda



TIME CRISIS RAZING STORM es compatible con Move, pero también se puede jugar con la pistola original de PS3 G-Con 3 que también se pude utilizar en *Time Crisis 4*. Los otros juegos de disparo de Move no permiten la pistola.

Cuestión de pistolas

@ **Buenas: Tengo el *Time Crisis 4* con su pistola y me quisiera comprar el nuevo .**

No sé si es solo para el PS Move o también vale para la pistola que tengo original.

Sí, el nuevo *Time Crisis* es compatible con la pistola GunCon 3.

Y la otra pregunta que tengo es si son ciertos los rumores sobre un *Call of Duty Modern Warfare 3* de Infinity Ward para este año.

Parece que sí. La precuela de la que se habló queda en stand by y parte del equipo de Infinity Ward junto con Sledge Hammer harán el modo historia y Raven Software el multijugador y parece que llegará a finales de



ALIENS COLONIAL MARINES, el juego basado en la famosa saga cinematográfica, sigue en desarrollo de la mano de Gearbox (*Duke Nukem Forever*) y de hecho parece que saldrá a finales de este año.

año. Aunque la propia Activision tiene dudas de que vaya a repetir el éxito de la anterior entrega.

Y mi última pregunta es si me compro una Super Nintendo podré jugar con ella en una tele de LCD? Lo digo por el tema de encontrar el canal.

Super Nintendo tenía salida multi-out, así que puedes conectarla mediante antena, pero también mediante RCA (los conectores amarillo, rojo y blanco). Puedes jugar sin problema en una LCD.

Moisés Moreno

Formula 1 y Tenis

@Hola Yen, me llamo Pablo, sigo vuestra revista desde hace tiempo y me encanta. Tengo unas dudas que espero me resuelvas.

He probado el *Formula 1 2010* para la Xbox y es un juegazo, ¿va a salir para la PSP?, es que me encanto el 2009 para la PSP.

Precisamente el que salió para PSP pertenecía al mismo desarrollo que el que posteriormente salió para PS3 y 360. Así que de salir otro sería uno nuevo.

Y la última. ¿Me podrías recomendar un juego bueno de tenis para la Wii? Gracias.

De los que hay ahora *Gran Slam Tennis* es el mejor, pero en breve llegan *Top Spin 4* y *Virtua Tennis 4*.

Pablo Agüeria Cabal

Sobre acción y terror

@Hola Yen. Bueno, es mi primer mensaje y no sé muy bien cómo va esto, así que ahí van mis preguntas, je, je.

¿Se sabe algo de *The Darkness 2*? ¿Y de *Aliens Colonial Marines*?

El primero saldrá en otoño para PS3 y 360 con la misma estética y mecánica que el anterior y Sega y Gearbox han confirmado que siguen con el desarrollo de *Aliens Colonial Marines*, y de hecho puede que salga este otoño.

¿Y de un *Bayonetta 2*? ¿Y de *Neverdead*?

El creador de *Bayonetta* , Hideki Kamiya, lo da por hecho. Y de *NeverDead* no se ha vuelto a saber nada desde el pasado E3. Sigue en desarrollo, pero aún no hay fecha de lanzamiento.

***Star Wars el Poder de la Fuerza II* me pareció bastante flojo, ¿Hay alguna posibilidad de que saquen algún DLC para aumentar un poco la duración del juego?**

Tienes la pequeña expansión en el bosque de Endor, en que aparecen Han Solo y Chewbacca. No es nada del otro jueves, pero es barata: 80 Microsoft points.

Finalmente, ¿Qué fue de el juego basado en la serie "Héroes"? Leí que Ubisoft adquirió la licencia hace ya unos años y no volví a saber más...

Según fue perdiendo fuerza la serie, Ubisoft se lo fue pensando más... y ahora no daría un yen porque saliera.

Iron_Biojose

Un headset especial de Wii

@Hola todopoderoso y sabio Yen. He visto noticias en internet sobre un nuevo Headset para Wii. Pero he preguntado en las tiendas y en ninguna me han dicho que lo tienen.

¿Lo veremos pronto por aquí? ¿Será igual que el Wii Speak?. Muchas gracias.

Se lanzó uno en edición limitada con motivo del lanzamiento de *Black Ops*. Contaba con un micrófono que disminuye el ruido, un altavoz, silencio y control de volumen, y un cable de 10 pies de largo. El Headset fue presentado por primera vez en el E3 acompañado del juego *Conduit 2*. Será complicado que lo encuentres.

Arturo Arturo



NEVERDEAD es un juego de acción demoniaca al estilo *Devil May Cry* que está siendo desarrollado por Konami. Los protagonistas son la pareja Bryce y Arcadia y gran parte de la gracia está en su cooperación durante los combates.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Hola Yen, ¿O debería decir ¡REY CARDO!? Tranquilo mi Rey, como buen seguidor suyo que soy no se lo diré a nadie.

Yen: Desde luego, eso sí que es hilar fino... el que quiera enterarse que vaya a: http://www.hobbynews.es/videos/el-rey-cardo-playstation-move-8663.

@Yen, ya te he pillado: ¡eres Belén Esteban! Solo alguien como ella podría albergar tanta sabiduría.

Yen: En videojuegos ni de broma, pero sobre la vida... ¡ah, amigo! Ella lo sabe todo.

¡¡¡Hola Yen!!! me he enterado que se esta desarrollando un juego de Sálvame con Belén Esteban de protagonista, ¿Qué sabes de esto? ¿Para qué consolas saldrá? ¿Vendrá a España?



Yen: Sois la leche, cuando no os da por Chuck Norris os da por la princesa del pueblo. En fin.. ¿Qué te parece *Esteban vs Jesulín*?

@Hola Yen, qué tal, mira te voy hacer un par de preguntas y tú me las respondes vale: Si me las respondes te doy un jamón de jabugo de bellota eeee. Un abrizo.

Yen: Gracis. Un salidu también para ti eeeee.

@Oooo Yen, tu que estás donde estés santificado sea tu nombre. Por favor preparános un librito de Guias y Trucos para que nuestras novias nos dejen jugar a la Pley mas tiempo.

Yen: Y yo os digo: bienaventurados aquellos a los que persigan sus novias porque cuando sean mayores se arrepentirán de no haberlas hecho caso.

Una revista pionera

Dicen que los comienzos son difíciles, pero la verdad es que cualquier obstáculo que surgiese durante los primeros años de nuestra revista, se compensaba con ilusión y ganas. Por suerte, de eso, todavía estamos sobrados...



Nº 18 Febrero 1992
Una portada que pasará a la historia; se vendieron más de 180.000 ejemplares. ¡Gracias Goku!

Miradla bien, porque la revista que hemos escogido para hablar de nuestros inicios batió todo un récord de ventas. Nada menos que 180.000 ejemplares... en tiempos en que las consolas no estaban tan extendidas, y además la información llegaba con cuentagotas. Gran parte de nuestro éxito se debió a Dragon Ball. Nuestro número 18 coincidió con la "explosión" de la serie de Toriyama (sólo en aquellas ciudades con canales autonómicos, claro).

→ **Y YA QUE NOS PONEMOS NOSTÁLGICOS** conviene recordar la época en que nuestros redactores eran "caricaturas anónimas" en lugar de firmar con su nombre real. Eso sí, no dudéis que The Elf, Lolocop o JL Skywalker se pasaban el día jugando, como hacemos nosotros ahora, para brindaros la mejor información.

Eran tiempos en que nos leíamos los análisis una y otra vez, porque no había otro modo de saber cómo eran los juegos antes de ir a la tienda y desembolsar 10.000 pesetas por un cartucho. Aunque también fuimos los primeros en incluir videos (por aquel entonces cintas VHS) con avances de los lanzamientos más importantes... seguro que todavía os suena el anuncio de "El Cerebro de la bestia".



Nº 2 Diciembre 1991
Después del éxito inicial, nuestra revista se llenó de estrellas como Super Mario Bros, Mickey Mouse o Terminator.



Nº 20 Mayo 1993
¿Reconocéis el juego de portada? Es *Flashback* para MD, pero seguro que los ojos se os iban detrás de las 5 Neo Geo que sorteábamos.



Nº 26 Noviembre 1993
Otro número de récord: 212 páginas con más de 30 análisis y unos juegos tan cañeros... que no hacía falta sacarlos en portada.

QUÉ PASÓ EN EL MUNDO



1991



16 de enero
comienza la campaña militar en el **Golfo Pérsico**.



29 de mayo
Se emite el primer programa de **El Rescate del Talismán**, un innovador concurso infantil patrocinado por Sega.



Noviembre
Se lanza el single "Black or White" de **Michael Jackson**. Es la canción de rock más vendida de los años 90.



21 de diciembre
El Protocolo de Alma-Ata confirma la **disolución de la URSS**. El 25 de diciembre dimite Gorbachov.



1992



14 de abril
La primera línea del **AVE** comienza a funcionar. Los billetes más baratos valen 6.000 pesetas.



Nº 3 Diciembre 1991

Otros juegos en cartel

Cuando apareció Hobby Consolas, NES y Master System ya llevaban unos cuantos años a la venta... por eso os ofrecíamos "mini análisis" de los mejores juegos de cada consola, aunque no apareciesen ese mes. Menudo cierre de revista, ¿verdad?

Nº 10 Julio 1992

Qué locura de análisis

En aquel número se nos ocurrió hacer un análisis totalmente falso, sobre un juego inventado. Pese a la confusión que podía generar a nuestros lectores más despistados, la verdad es que son algunas de las páginas más divertidas que hemos publicado en toda nuestra historia. ¡*Scaramuza´s Fighter* o tiene desperdicio!



Nº 19 Abril 1993

Directamente desde Japón

En el 93 estrenamos una de las secciones más emblemáticas de nuestra revista: Big in Japan. Se trataba de pequeños adelantos de los juegos que arrasaban en Japón. Poco a poco esta sección ha ido evolucionando, hasta convertirse en uno de los referentes del sector en nuestro país, gracias a nuestro corresponsal Kagotani.

Nº 21 Junio 1993

Reportajes mastodónticos

La fiebre de los dinosaurios también se extendió por nuestra redacción. Y la mejor muestra de ello es este reportaje, en que tratábamos todas las versiones de *Jurassic Park* que acompañaron a la película. Las pantallas no eran tan espectaculares como ahora, pero la información, como siempre, era intachable.



EL TESTIMONIO

¿Han pasado 20 años? ¿Ya?



Por Amalio Gómez
Publisher Revistas y Portales de videojuegos de Axel Springer España

→Año 1991. Párate, por favor, un momento a pensar... ¿Qué edad tenías tú en aquél año? ¿Qué hacías? ¿Habías nacido ya? Ja.
Yo tenía 29 años y trabajaba en la editorial Hobby Press, concretamente dirigiendo una "revistilla" semanal llamada Microhobby. Nada, una revista rara en la que unos cuantos pirados hablábamos sobre un cacharro de plástico negro con teclas de goma que inventó un tal Sir Clive Sinclair y al que bautizó con el extraño nombre de Spectrum. ¡¡¡Super-ordenadorazo doméstico con 48k de memoria!!! ...¡Pero qué gráficos! ¡Qué realismo! ¡Qué pixelazos!
Las revistas las hacíamos con una máquina de escribir, kilómetros de galeradas, unas tijeras y pegamento por un tubo. Y sacábamos las pantallas de los juegos haciéndole fotos al monitor.
Durante los 80, Microhobby fue la referencia en España en revistas de "informática y videojuegos", y alcanzó una cifra bastante elevada de lectores. Pero las cosas cambiaron, y en el año 1990 Microhobby apenas se vendía. Parecía que eso de programar y jugar en Spectrum ya no interesaba demasiado.
Así iba el mundo cuando, un día, estando en la redacción, el fundador y propietario de Hobby Press, José Ignacio Gómez-Centurión me llama a su despacho. Junto a él, de pie, Domingo Gómez (por aquel entonces, director editorial de Hobby Press y jefe directo mío). La taza de café me temblaba en el plato -clinclinclin-.
-Siéntate, Amalio, siéntate...
-Clinclinclin
-Estoy hablando con Domingo y... revisando las ventas... nos hemos visto obligados a tomar la decisión de cerrar MicroHobby.
-Clinclinclinclinclin
-...Pero también hemos decidido lanzar una nueva revista. De videojuegos sólo para consolas. Nintendo, Sega... Y ya tenemos nombre. Hemos pensado llamarla Hobby Consolas. ¿Qué te parece?
-Bien, bien...
-Domingo cree que tú eres la persona ideal para dirigirla, pero yo no sé si vas a tener cojones para hacerla...

Fundido a negro.

→Año 2011. Actualmente soy el publisher del área de revistas y portales de videojuegos de Axel Springer -la editorial alemana que adquirió Hobby Press hace 12 años-. Manuel del Campo me ha pedido que estrene esta columna. Cosa que le agradezco enormemente. Y aquí estoy, en casa, -la noche antes del cierre, ¡cómo no!- recordando el momento en el que "entré" en Hobby Consolas. Escribo este texto en mi iPad. Cuando lo termine, lo enviaré por email y mañana estará en la revista. Mi hijo juega con un amigo al *Black Ops* en la Play3. On line y con micro, por supuesto.
La DS se está cargando. Y tengo en mi mano el último número de la Hobby. Y la miro y pienso... Y la miro y pienso... ¿Han pasado 20 años? ¿Ya? ¡Pues habrá que ir a por otros 20! Y no sé si Hobby Consolas la editaremos en papel, en internet, en iPhone, en tabletas digitales o en todos los formatos a la vez. Lo que sí sé es que mientras al otro lado haya gente como tú, gente que vive con pasión y sin complejos el mundo de los videojuegos, gente a la que le gusta leer y compartir nuestras historias -nuestras historias de jueguecitos, sí- mientras tanto, Hobby Consolas no faltará nunca a su cita. Al menos durante los próximos 20 años...

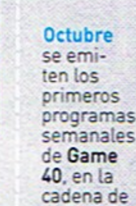
Gracias José Ignacio. Gracias Domingo. Gracias Sir Clive Sinclair.



20 de abril comienza la Expo '92 de Sevilla, con Curro como mascota.



25 de julio dan inicio los **Juegos Olímpicos de Barcelona**. España consiguió 22 medallas.



Octubre se emiten los primeros programas semanales de **Game 40**, en la cadena de radio Los 40 Principales.





20 de enero Bill Clinton inicia su andadura como presidente de EEUU. Sería reelegido cuatro años después.



Junio Se inicia la emisión del concurso infantil **Zona de Juego**, en el que había que probar varios juegos. Poco después, La 2 emite Bit a Bit, sobre informática y videojuegos.



6 de octubre Michael Jordan se retira como jugador de la NBA y se pasa al béisbol.



6 de octubre Se estrena **Parque Jurásico**: revoluciona los efectos especiales y desata la dino-manía.



LAS CONSOLAS

Los primeros pasos del videojuego

¿Recordáis volver corriendo del colegio para jugar a la consola? ¿Y leer una y otra vez los artículos de Hobby Consolas antes de "arriesgarse" a comprar un juego? Así fueron los inicios de las consolas en España.



Nombre **Master System**
Compañía **Sega**
Fecha **1986**
Colores **64** Sprites **64**

Master System Contó con dos modelos diferentes, el primero capaz de leer cartuchos y tarjetas (sólo se lanzaron 12 juegos en este formato). También incluía un juego en la memoria (primero *Labyrinth*, después *Alex Kidd* y finalmente *Sonic*). Pese a contar con una paleta de colores mayor, no tuvo tanto éxito como NES, y su principal reclamo fueron las conversiones de recreativas.



Nombre **NES**
Compañía **Nintendo**
Lanzamiento **1986**
Colores **48** Sprites **64**

NES Estaba diseñada como un vídeo VHS (lo que provocaba problemas de lectura en algunos cartuchos antiguos) pero contaba con *Tetris*, *Zelda* y *Super Mario Bros*, que catapultaron sus ventas. Por aquel entonces Nintendo no estaba afincada en España, y la distribuía Spaco.

Nombre **Game Boy**
Compañía **Nintendo**
Fecha **1990**
Colores **4** Sprites **40**

Game Boy Por fin se hizo realidad nuestro sueño de llevar una consola en el bolsillo, y además incluía *Tetris*. Al final, gracias a *Pokémon*, consiguió vender casi 120 millones de consolas, incluido los modelos Color y Pocket, más ligero.



GAME GEAR Una portátil a color, capaz de "tragarse" juegos de Master System mediante un adaptador y compatible con un sintonizador de TV.



LYNX Una "bestia" de 16 bits capaz de merendarse 6 pilas en tres horas. Esta enorme "portátil" estaba diseñada para diestros y zurdos.

EL PALABRO

"Adictivi wonder" se lleva el premio al "palabro" más raro que dijimos durante aquella época. Otras buenas perlas son **"maravilla maquinera"** o **"jugabilidad atómica"**. El calificativo más repetido fue **"alucinante"** (¡58 veces!), seguido muy de cerca por **"consolega"**.

LOS JUEGOS

El reino del megapíxel.

Por aquel entonces, todos queríamos tener una recreativa en casa, y como aquello era imposible nos conformábamos con estas versiones domésticas. A lo mejor no eran tan espectaculares, pero no se puede negar que sus píxels estaban cargados de diversión.



Sonic Un erizo azul, que corre como un rayo y acaba de cumplir 20 años. La mascota de Sega nació como respuesta a Super Mario. El objetivo inicial era que sus juegos (en Megadrive y Master System) vendiesen más de un millón de copias, y ya supera los 70...



40 fue la nota más baja con la que calificamos a un juego en ese número. *G-Loc* de Master System fue el "agraciado", seguido de *Strider II* de Mega Drive (obtuvo un 44) y *Altered Beast* (un 45).



Super Mario Bros. Después de rescatar a Pauline de las garras de *Donkey Kong*, al fontanero le surgió la oportunidad de protagonizar su primer plataformas. En 1985 se convertiría en una estrella gracias al arcade y su versión para NES.



Tetris El puzle diseñado por Alexei Pajitnov en 1984 ha vendido más de 100 millones de unidades. Es un juego para todos los públicos y todas las edades: perfecto para una portátil. Pese a los problemas para licenciarlo, fue el gran impulsor de GB.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR



PÁGINA 118

SHIFT 2 UNLEASHED. La saga *Need For Speed* da un "volantazo" y se convierte en un simulador de turismos... con una pinta alucinante.



PÁGINA 122

DRAGON AGE II. Los hechiceros y los dragones no son el único peligro que nos aguarda en este juego de rol, en que todas nuestras decisiones tendrán consecuencias.

PÁGINA 124

DISSIDIA 012 FINAL FANTASY

Sea cual sea vuestro personaje favorito de la serie *Final Fantasy*, seguro que se encuentra entre los paladines del Cosmos y el Caos que luchan en este juego de PSP. Preparaos para unos combates emocionantes, con tintes de rol, que os adelantamos en este sensacional preestreno.



PÁGINA 128

TOP SPIN 4. Basta de criticar a Nadal por la tele... ¿somos capaces de ganarle en la pista?

EN ESTE NÚMERO...

Los títulos que os adelantamos en esta sección tienen el éxito asegurado. Pertenecen a las sagas más grandes del rol, la velocidad y los simuladores deportivos. No os lo podéis perder.

Vídeo en HOBBYNEWS.es

LA SIMULACIÓN volverá a ser la protagonista de esta nueva entrega. Será aún más realista.

■Marzo ■EA ■Velocidad

NEED FOR SPEED SHIFT 2 UNLEASHED

Mantener el coche dentro de la pista a 320 km/h, al borde de un precipicio y mientras llueve os parece fácil, ¿no? Pero, ¿tenéis los "pistones" suficientes para hacerlo de noche?

LAS CLAVES



1 EL REALISMO DE LAS CARRERAS, los choques y la física y modelos de los vehículos van a ser brutales.



2 LAS CARRERAS NOCTURNAS harán gala de una sensación de peligro que nos pondrá los pelos de punta.



3 LA CÁMARA DEL CASCO, en la que notaremos los movimientos del piloto, aportará más realismo.

■ **LA SAGA NEED FOR SPEED NOS SORPRENDIÓ HACE DOS AÑOS** con un excelente simulador de turismos, y su continuación, que quiere ser conocida simplemente como *Shift 2 Unleashed*, ya calienta motores. Esta nueva entrega volverá a apostar por una conducción mucho más exigente y realista que la de su hermana mayor, pero eso no quiere decir que no vayamos a ver choques espectaculares, velocidades de vértigo ni adelantamientos imposibles: las sensaciones serán lo principal.

Prueba de ello será la nueva cámara en el casco del piloto, que se puede convertir en la recreación más fidedigna de las sensaciones que experimenta un corredor en la cabina de su coche. Y es que la vista de nuestro conductor se nublará al alcanzar altas velocidades, los virajes le moverán el cuello de un lado para otro e incluso se girará en las curvas para poder ver la trazada con mayor claridad. ¡Igualito que en la realidad! Al principio costará acostumbrarse a tanto movimiento, pero pasadas unas pocas carreras el efecto resultará muy jugable.

→ **ESTE REALISMO INCLUIRÁ LICENCIAS, COMO LA DE LA FI GTI O LA GT3,** con bólidos de marcas como BMW, Lamborghini, Chevrolet o McLaren, y trazados reales como Suzuka, Monza, Donington y hasta el circuito de Cataluña. En total tendremos a nuestra disposición 35 circuitos (con más de 100 variaciones) y unos 150 coches. Una auténtica pasada, sin duda, aunque lo que más llamará la atención de este título serán las sensaciones que transmitirá al volante. La cuidada física de los vehículos, los choques (que nos dejarán listos para el desgüace), los ▸▸

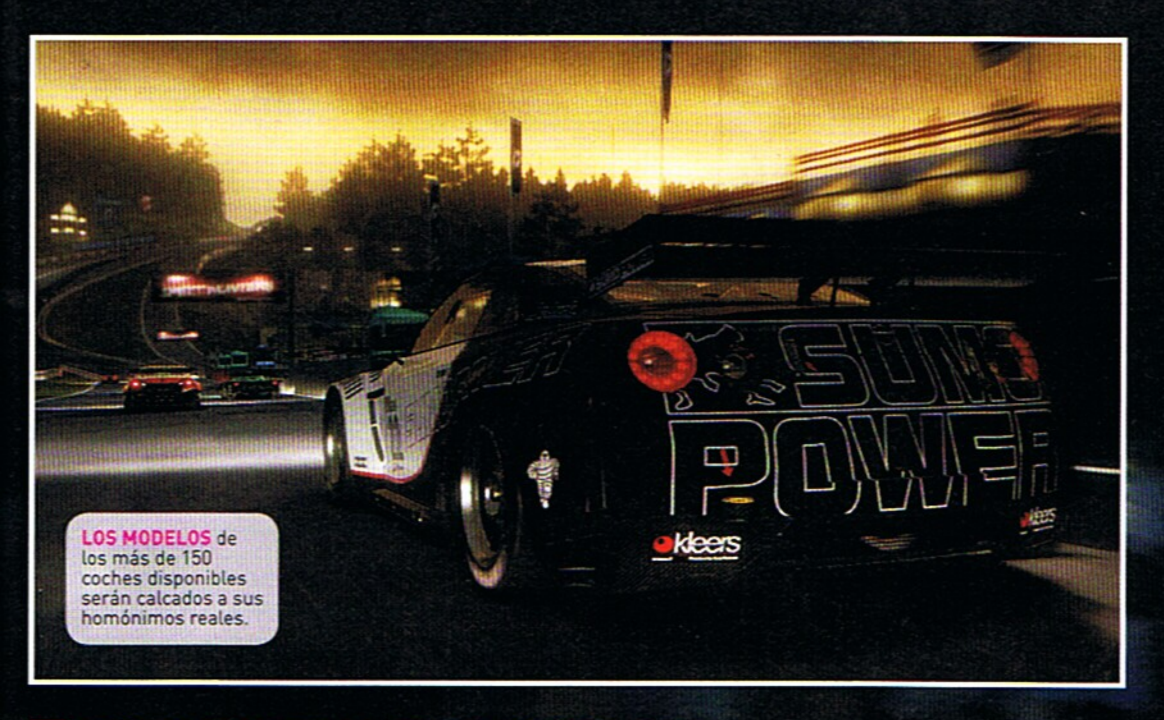




LOS EFECTOS DE PARTÍCULAS serán realmente espectaculares, sobre todo en los terrenos que transitaremos y en los demoledores choques con otros rivales..



LA VISTA DEL CASCO DEL PILOTO reflejará a la perfección las sensaciones que se viven al conducir a más de 300 km/h. ¿Tenéis el seguro a todo riesgo?



LOS MODELOS de los más de 150 coches disponibles serán calcados a sus homónimos reales.





Regalos exclusivos...

EDICIÓN PARA AMANTES DEL VOLANTE

La edición especial del juego vendrá con más de 40 eventos nuevos en los que competir y 3 coches exclusivos: un Nissan Silvia Spec R. Aero (S15), un Alfa Romeo Giulietta RV y el Lamborghini Murciélago LP 640.

ESTA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA MEJORARÁ TODO LO QUE VIMOS HACE DOS AÑOS



LAS CARRERAS serán súper competitivas. Mantenerse primero no resultará fácil



EL COMPORTAMIENTO FÍSICO de los bólidos que pilotemos será muy preciso. La importancia y las consecuencias de la fuerza G en los virajes será casi real.



EL NIVEL DE DETALLE del juego será alucinante, tanto en los circuitos como en los coches. Echad un vistazo a este salpicadero si no nos creéis.

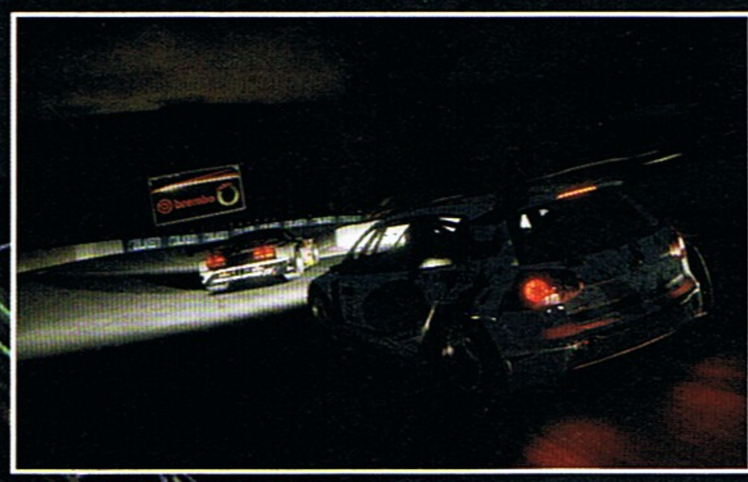
PODREMOS ELEGIR ENTRE LA FRIJOLERA DE MÁS DE 150 COCHES Y 35 CIRCUITOS

efectos climáticos (que cambiarán dentro de una misma carrera) o la vista desde el casco nos meterán de lleno en la acción. Pero es que serán mucho más impactantes todavía durante las carreras nocturnas. Tendremos que conducir sin ningún tipo de ayuda, con una visibilidad muy reducida y una sensación de peligro que pocas veces habíamos sentido en un simulador.

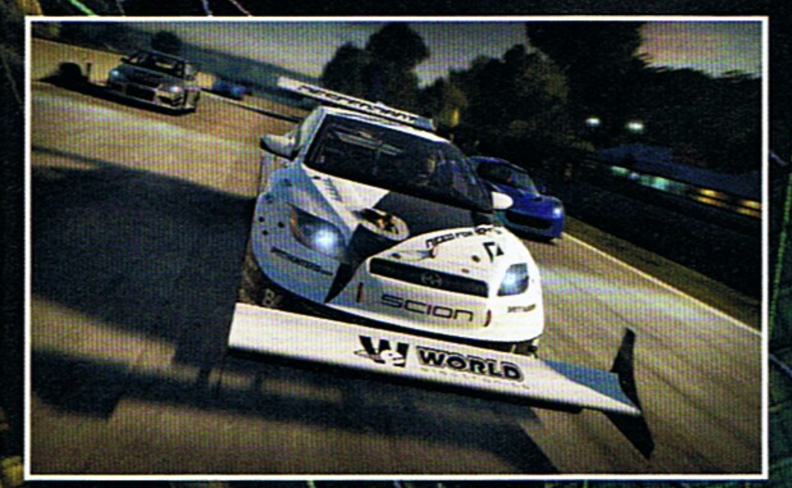
No habrá ni trazadas dibujadas sobre el asfalto, ni flechas que indiquen el camino, ni tan siquiera un Luis Moya que nos ponga sobre aviso. A todo esto se le añadirán duelos contra estrellas reales de la conducción (para hacernos con sus coches si les ganamos), carreras online o una mejorada versión del Autolog (la red social que disfrutamos en el primer *Shift*), que nos permitirá "picarnos" con nuestros colegas por ver quién es el mejor sobre el asfalto, o colgar imágenes y vídeos de nuestras hazañas. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Id terminando de ajustar vuestro "carro" en boxes, porque *Shift 2* promete competir de tú a tú con los simuladores consoleros más respetados, *Gran Turismo 5* y *Forza Motosport 3*.



LAS COMPETICIONES NOCTURNAS requerirán que conozcamos al dedillo cada curva, piano o "chicane" del circuito para conseguir acabar en el podio.



EL JUEGO CONTARÁ CON CIENTOS DE EVENTOS que deberemos completar. Algunos los jugaremos con coches clásicos y otros con "pepinos" como este Toyota.

AL ABORDAJE DE LOS REYES DEL GÉNERO

El primer *Shift* se convirtió por méritos propios en un simulador de mucho peso, pero es que esta nueva entrega promete elevar más aún las cotas de realismo para tratar de hacer frente a los títulos que hoy por hoy dominan el género.

GRAN TURISMO 5: Esta joya, exclusiva de PS3, nos pone al volante de más de 1000 vehículos distintos, entre los que se incluyen karts, coches de rally y hasta la NASCAR. Nosotros todavía estamos enganchados a tope.



FORZA MOTORSPORT 3 se convirtió en la alternativa de Xbox 360 al todopoderoso *Gran Turismo*. La excelente simulación y el increíble acabado de los modelos de los coches (con interiores de infarto) fueron sus mayores logros.



F1 2010 no fue tan completo como los dos anteriores, pero la popularidad de la disciplina en nuestro país y la fiel recreación de las carreras lo han colocado entre los más vendidos en PS3 y 360 durante meses.

EL CONTROL será muy sensible, obligándonos a practicar para no acabar fuera de pista.

HAWKE, EL HÉROE, tratará de labrarse un futuro en mitad de un reino en absoluta crisis.

LAS CLAVES



1 EL ARGUMENTO tendrá mucho más ritmo y será más cinematográfico que en la primera entrega.



2 EL SISTEMA DE COMBATES será más dinámico y consolero. La acción pura primará sobre la estrategia.



3 LAS DECISIONES serán fundamentales de nuevo. El mundo del juego reaccionará según lo que escojamos.

Marzo ■ EA ■ Rol

DRAGON AGE II

No hay quien entienda los reinos medievales: por mucho que los protejamos, siempre surge una nueva amenaza para fastidiarlo.

■ **UNA DE LOS RPG IMPRESCINDIBLES DE 2009** volverá a nuestras consolas con las espadas en alto y muchas decisiones que tomar. El nuevo argumento coincidirá en el tiempo con los acontecimientos de la primera entrega, aunque se extenderá durante 10 años más. El protagonista será Hawke, un humano refugiado de Lothering (una de las ciudades arrasada por la Ruina en *Origins*) que llegará a Kirkwall para labrarse un futuro como Campeón del reino. Cómo lo conseguiremos y en qué clase de leyenda nos convertiremos dependerá de las decisiones que tomemos en la aventura, porque de inicio solo podremos elegir la clase (guerrero, mago o pícaro).

→**NOS ACOMPAÑARÁ UN GRUPO DE PERSONAJES** compuesto por elfos, enanos y humanos, cada uno con su personalidad. Para ganárnoslos (e incluso llevárnoslos a la cama) tendremos que charlar con ellos, hacerles regalos o ayudarles en misiones secundarias.

Los combates se renovarán totalmente para ser mucho más directos y "consoleros" (al estilo de lo que pasó en *Mass Effect 2*), aunque podremos pausar la acción y elegir los movimientos del grupo, lo que mantendrá el componente estratégico. Además, tendremos decenas de armas, hechizos, enemigos gigantes a los que batir y horas de puro rol con nuestra moralidad en juego. HC

→PRIMERA IMPRESIÓN

Parece que mejorará lo que vimos en la primera parte, tanto en combates (y argumento) como en posibilidades roleras.



NUESTROS ALIADOS serán de todas las clases y razas. Desde el simpático y charlatán enano Varric o nuestra propia hermana, hasta la bella pícara Isabella.

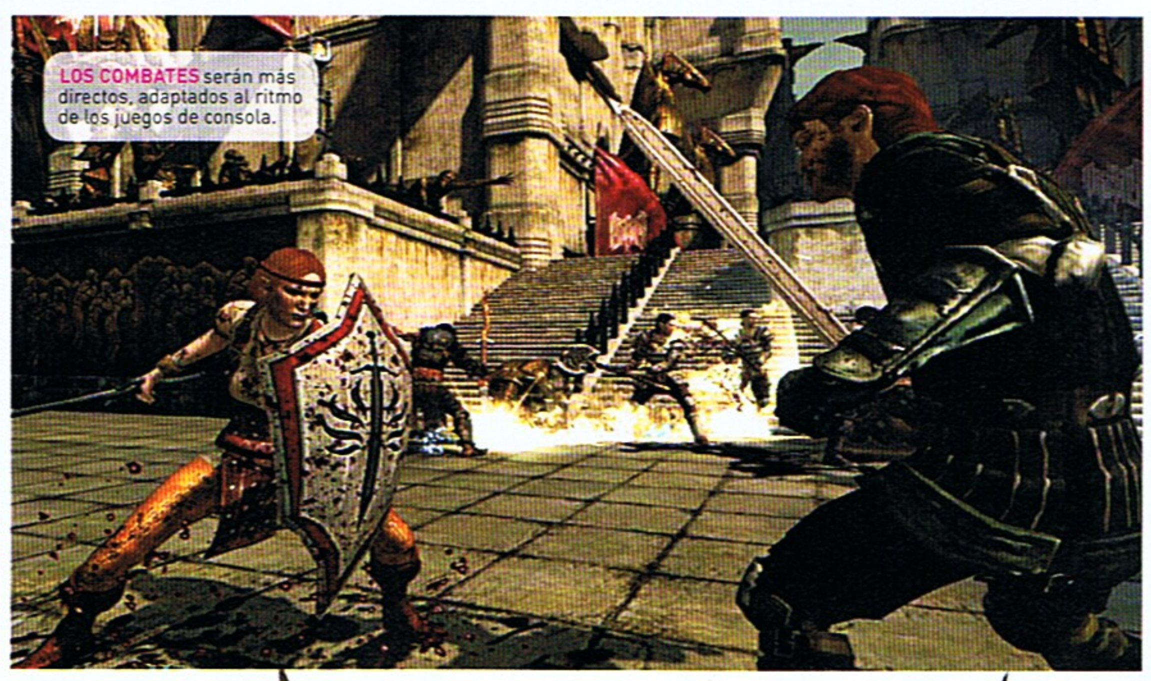


LOS VARIADOS ESCENARIOS nos llevarán a conocer ciudades inmensas, bosques, cavernas, montañas nevadas, castillos... e incluso bares de mala reputación.





Juegos en conexión...
VISTE LA ARMADURA DE SIR ISAAC CLARKE
Los afortunados poseedores de una copia de *Dead Space 2* obtendrán un código con el que podrán descargarse la armadura de Sir Isaac Clarke, el protagonista de los *Dead Space* y usarla en *Dragon Age 2*. ¡Mola!.



LOS COMBATES serán más directos, adaptados al ritmo de los juegos de consola.

LA EPOPEYA DE LA ERA DEL DRAGÓN NO HA HECHO MÁS QUE EMPEZAR

LOS PERSONAJES, enemigos y aliados, que aparecerán en el juego serán de lo más variopinto.

LOS HÉROES Y VILLANOS de todos los *Final Fantasy* se reunirán en un torneo de lucha con tintes de rol.

Marzo **Square-Enix** **Lucha**

DISSIDIA 012 FINAL FANTASY

Después de tantos años compartiendo aventuras, no nos extraña que entre los personajes de *Final Fantasy* surjan roces y los acaben resolviendo en un juego de lucha.

LOS PALADINES DEL UNIVERSO FINAL FANTASY, desde Cloud Strife o Sephirot a Vaan (de *Final Fantasy XII*) volverán a reunirse en un juego de lucha con muchos elementos de rol. Nosotros comenzaremos la historia acompañando a Lightning, la protagonista de la última entrega para PS3 y Xbox 360, con quien recorreremos el mundo en busca de objetos y tesoros.

Los esbirros del Caos nos asaltarán en cualquier momento, y para derrotarlos tendremos que demostrar nuestra habilidad en unas batallas "uno contra uno" en entornos muy abiertos. El sistema de combate será muy estratégico y nos obligará a romper la valentía de nuestro rival para, después, robarles energía con otro tipo de ataques. Como en un juego de rol, iremos añadiendo héroes a nuestro equipo, logrando trajes y armas más poderosas y desvelando un apasionante argumento que narra la batalla entre Cosmos y Caos.

ENTRE LAS PRINCIPALES NOVEDADES también encontraremos un modo "Assist" que nos permitirá invocar a otro personaje para que nos ayude en cualquier momento del combate y el "EX Burst", que nos otorgará ataques más poderosos.

En total, *Dissidia 012* albergará más de 60 horas de juego, incluyendo una versión "remasterizada" de la historia del primer *Dissidia*, así como un estupendo modo multijugador. HC

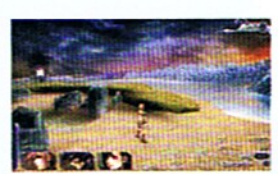
PRIMERA IMPRESIÓN

A medio camino entre la lucha y el rol, es un juego que enganchará a los fans de la saga, aunque cuesta acostumbrarse a su control.

LAS CLAVES



1 **LOS GUERREROS.** Más de treinta personajes rescatados de toda la saga, y divididos en dos bandos: Cosmos y Caos.



2 **EL MODO HISTORIA** incluirá niveles de exploración por un mundo abierto, en la línea de los juegos de rol clásicos.



3 **LOS COMBATES** serán muy ágiles y espectaculares, con nuevas opciones, como la ayuda de otros luchadores.



LAS SECUENCIAS DE VIDEO serán espectaculares, con una estética que recuerda a la película "Advent Children", y estarán subtitulados en castellano.



PARA GANAR UN COMBATE tendremos que restar valentía a nuestros oponentes y, cuando sean vulnerables, lanzar un ataque que destruya su barra de energía.

EL ASPECTO DE LOS GUERREROS y la banda sonora de cada escenario serán "calcados" a los de los juegos originales. El sistema de lucha será más ágil que en los *Final Fantasy*.

ESTA FÓRMULA COMBINA LUCHA Y ELEMENTOS DE ROL CLÁSICO

VAAN será uno de los personajes de la saga que nos encontraremos.

¡OJO AL DATO!

Sólo en Japón...
UNA EDICIÓN ESPECIAL DE LA PORTÁTIL
Este es el aspecto de la consola, en edición limitada, que acompañará a *Dissidia 012* en el lanzamiento nipón. Se trata de una PSP-3000 blanca con los dioses del Cosmos y el Caos. Costará 23.000 yenes y saldrá a la venta el próximo 3 de marzo.

Vídeo en HOBBYNEWS.es

LOS MATONES de la mafia japonesa nos esperan en esta peligrosa aventura.

LAS CLAVES



1 TENDRÁ UN GUIÓN MUY TRABAJADO, con cientos de diálogos, personajes secundarios y más de 6 horas de vídeos.



2 PELEAS CALLEJERAS contra mafiosos con 4 estilos de lucha distintos y montones de habilidades y posibilidades.



3 LA GRAN VARIEDAD DE SITUACIONES. En nuestro tiempo libre podremos tomar un masaje, jugar al golf, etc.

Marzo Sega Aventura

YAKUZA 4

La mafia japonesa es mucho más que un puñado de tatuajes, crímenes y dedos amputados. Hay miles de personas en la yakuza y ahora lo viviremos desde 4 puntos de vista distintos.

KIRYU KAZUMA, EL DRAGÓN DE LA FAMILIA DOJIMA, no va a estar solo en la nueva entrega de la saga *Yakuza*, que llegará a España un año después de su lanzamiento en Japón. Esta vez le acompañarán otros tres personajes, cada uno con una historia propia, cuyos destinos se cruzarán a lo largo del juego.

Nosotros, de momento, solo hemos podido jugar con Shun Akiyama, uno de los nuevos protagonistas. Se trata del dueño de un negocio de préstamos… y también de un club de chicas de compañía. Al conocer a Lily, una mujer que le pide dinero, se verá envuelto en una turbia historia de asesinatos y traiciones.

Además, podremos manejar también a Saejima, líder del clan Tojo que espera a ser ejecutado en la cárcel; a Tanimura, un policía que también saca provecho de las actividades de la Yakuza y, por supuesto, al propio Kazuma, que como sabéis era el protagonista de las anteriores entregas.

→ LA AVENTURA SERÁ UNA MEZCLA DE GÉNEROS muy acertada. Además de explorar el barrio de Kamurocho (una impresionante y fidedigna recreación del barrio rojo de Shinjuku) y pasear por sus tiendas, restaurantes o clubes de alterne mientras investigamos, también nos enfrentaremos a cientos de matones. Cada personaje tendrá su propio estilo de lucha y habilidades, que iremos desbloqueando al subir de nivel, como si fuera un juego de rol. Además, podremos agarrar a los enemigos, usar objetos del entorno contra ellos o participar en divertidas persecuciones a pie.

Pero no todo serán patadas y puñetazos en la vida de estos mafiosos, ya que podremos distraernos con montones de minijuegos, como karaoke, billar, póker, masajes o pesca. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Su apasionante historia, la cantidad de tareas por hacer y los intensos combates nos volverán a enganchar.



EL JUEGO DESTILARÁ "JAPONESADAS" por los cuatro costados. Desde chicas de compañía, mah-jong o bares de sushi, hasta el inevitable y "súper friki" karaoke.



LOS ESCENARIOS SERÁN INTERACTIVOS, de forma que durante los combates podremos hacer golpes especiales con elementos como este farol callejero.

LOS COMBATES cambiarán de estilo según el personaje. Usaremos armas como pistolas, bates o esta katana.





Dando ejemplo...
ESTOS MAFIOSOS USAN LA TECNOLOGÍA DE NGP
Durante la presentación de la nueva portátil, Sega puso de manifiesto sus capacidades técnicas mostrando una demo de *Yakuza 4* cuyo motor gráfico utilizaba los mismos efectos que esta versión de PlayStation 3.

PODER CONTROLAR A CUATRO PERSONAJES VA A SER LA MAYOR NOVEDAD DEL JUEGO



KIRYU KAZUMA es uno de los cuatro mafiosos que llevaremos por las calles de Kamurocho.

EL TENIS MÁS REALISTA regresará a las consolas coincidiendo con el arranque de la nueva temporada de la ATP.

LAS CLAVES



1 **SERÁ UN SIMULADOR** en toda regla, que medirá el cansancio de los jugadores a medida que avanzan los partidos.



2 **LOS JUGADORES** serán calcados a las estrellas reales, tanto por su aspecto como por sus movimientos.



3 **SERÁ COMPATIBLE CON PS MOVE** en PS3. El sistema de control será muy intuitivo y estará basado en la coordinación.

Marzo **2k Sports** **Deportivo**

TOP SPIN 4

Puede que Rafa Nadal sea uno de los mejores tenistas de todos los tiempos, pero su revés a dos manos no se puede comparar con nuestra habilidad con el mando.

LOS MEJORES TENISTAS DEL MUNDO SE VAN A DEJAR LA PIEL en un nuevo Grand Slam que no se celebrará en una pista, sino en nuestras consolas. Será la cuarta entrega de *Top Spin*; un simulador de tenis que recuperará el realismo de la saga, pero con un control "suavizado" (en el juego anterior era bastante habitual dar raquetazos al aire).

Por el momento, 25 estrellas de la raqueta han fichado por este simulador. Desde los actuales Nadal, Federer o Djokovik, a históricos como Andre Agassi o Pete Sampras. ¡Y también las estrellas femeninas de la WTA! Todos ellos lucirán un aspecto impecable, con más de 4000 animaciones y gestos muy reconocibles.

LOS MODOS DE JUEGO incluirán siete torneos licenciados (incluidos 3 Grand Slam y 3 Masters), además de competiciones en pistas "menores" de todo el mundo, también Madrid y Barcelona. Estas opciones se completarán con un divertido multijugador, un editor de jugadores (que nos permite adquirir equipo licenciado) y la posibilidad de jugar con el mando de Move en la versión de PlayStation 3.

Lo más llamativo será el estilo "televisado" de los encuentros. Además de contar con las repeticiones de los golpes ganadores, podremos disfrutar con secuencias en el túnel de vestuarios, los momentos de descanso, el cambio de campo e incluso un sonido ambiente "real" que nos transmitirá la sensación de participar en auténticos partidos. ¿Podremos también morder los trofeos? HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Parece que el estilo de juego está perfectamente equilibrado entre el arcade y la simulación. Solo nos ha faltado probar más a fondo el modo carrera.



LOS TENISTAS HISTÓRICOS como Andre Agassi, Pete Sampras o Lendl mostrarán diferentes "looks". Aquí tenéis al checo en acción. ¡Sigue estando en buena forma!



LAS MÁS DE 4000 ANIMACIONES recogerán los gestos y la forma característica de moverse que tiene cada jugador. Será como ver una retransmisión deportiva.

TAMBIÉN HABRÁ MUJERES en el plantel, como Serena, de las hermanas Williams.

¡OJO AL DATO!

Sus creadores...
EL EQUIPO DE 2K CZECH
Son también los creadores de *Mafia II*, que apareció en PS3 y Xbox 360 el verano pasado. En la anterior generación nos sorprendieron con el "shoot´em up" *Vietcong: Purple Haze* y con la primera entrega de su prestigioso "sandbox" *Mafia*.

■ SERÁ UN SIMULADOR MÁS ACCESIBLE QUE LAS ANTERIORES ENTREGAS ■

NADAL es uno de los 25 tenistas reales (actuales e históricos) que se darán cita en el juego.

ENTRE LOS TORNEOS disponibles estarán el U.S. Open, Roland Garros, Indian Wells e incluso las pistas de Madrid y Barcelona.

LAS CARRERAS MÁS SALVAJES se celebran en una ciudad en ruinas y llena de peligrosos habitantes.

LAS CLAVES



1 **HABRÁ VEHÍCULOS** de 12 categorías, con cinco nuevas clases y la posibilidad de editarlos y compartirlos por Internet.



2 **LOS ESCENARIOS URBANOS** y post apocalípticos ofrecerán una gran variedad de situaciones.



3 **EL MULTIJUGADOR,** online y a pantalla partida, estará inspirado en "shooter" como *Call of Duty*.

16 de marzo | Sony | Velocidad

MOTORSTORM APOCALYPSE

La Tierra tiembla cuando se acercan estos vehículos todoterreno. No sabemos si será por el rugido de los motores, ¡o porque tiene miedo de su forma de conducir!

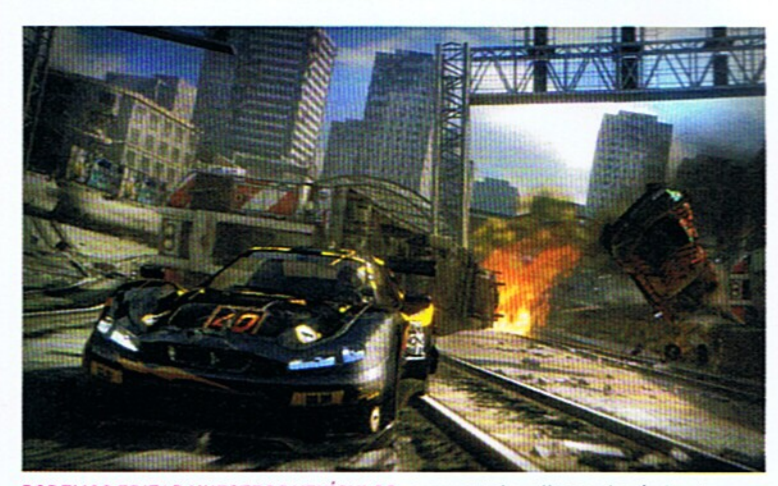
EL TERCER FESTIVAL DE MOTORSTORM SE CELEBRARÁ en las calles de San Francisco. O mejor dicho, en lo que quede de ellas, porque estas carreras tendrán lugar justo después de un devastador terremoto. Nosotros pilotaremos los vehículos más salvajes, divididos en 12 categorías: desde motos a monster truck, pasando por coches de rally. En esta ocasión se va a añadir cinco tipos adicionales: supercars, superbikes, muscle cars, chopper y hot hatches (coches pequeños con motor trucado).

Cada una de los circuitos estará lleno de rutas alternativas y peligros, desde derrumbamientos hasta helicópteros que nos disparan misiles, y todas ellas estarán disponibles en un sensacional multijugador (para 16 amigos online y cuatro a pantalla partida) que incluirá ventajas y un sistema de rangos, como en los últimos *Call of Duty*. Incluso podremos editar el aspecto exterior de los coches y compartir nuestras creaciones más atrevidas por Internet.

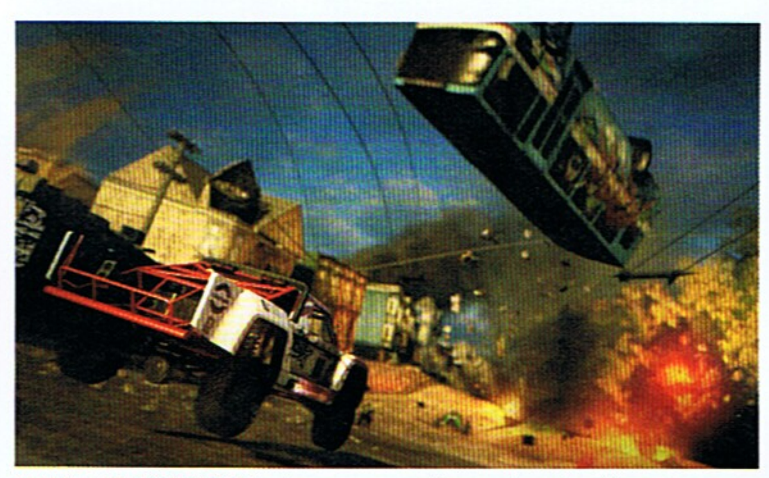
→ EL APARTADO TÉCNICO destacará por la gran sensación de velocidad y unos accidentes que nos pondrán los pelos de punta. Y como podéis imaginar, la sensación será mucho más intensa si lo jugamos en el modo 3D estereoscópico de segunda generación. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Las dos entregas anteriores ya nos conquistaron, y esta, en 3D y con un modo online mejorado, promete ser la bomba.



PODEMOS EDITAR NUESTROS VEHÍCULOS, aunque todos ellos acabarán hechos trizas después de un par de carreras entre las ruinas de esta ciudad.



DURANTE LAS CARRERAS tendremos que esquivar eventos automáticos, como explosiones, derrumbamientos y hasta los disparos de un helicóptero.





Con vehículos exclusivos...

INCLUIRÁ UN BONUS CON LA RESERVA

Los que reserven el juego en las principales tiendas online obtendrán un tema exclusivo de PS3, además de un vehículo de carbono (diferente según el establecimiento) y pegatinas para decorar nuestra máquina.



LOS MOTORES se calentarán con el uso del nitro y llegarán a estallar.

HASTA 16 JUGADORES PODRÁN COMPETIR AL VOLANTE DE LOS MÁS VARIADOS TODOTERRENO

LOS BUGGIES serán los modelos más habituales, pero no los únicos del juego

LA BANDA SONORA INSTRUMENTAL será de Klaus Badelt (compositor de Piratas del Caribe) e incluirá una veintena de temas licenciados, más acordes con el estilo "extremo" del juego.

LOS GUERREROS MÁS DUROS de la antigua Grecia lucharán por sus vidas.

LAS CLAVES



1 LOS PERSONAJES y las refriegas de la Guerra de Troya estarán aquí, pero vistos desde la perspectiva "flipada" de estos chicos, claro...



2 LOS COMBOS y los distintos tipos de ataque tendrán que dominarse a fondo. ¡Nada de ponernos a aporrear botones como locos!

Marzo · Tecmo-Koei · Beat'em up

WARRIORS LEGENDS OF TROY

¿FUE REAL LA GUERRA ENTRE GRIEGOS Y TROYANOS? ¿Se la inventó el poeta Homero? Aún hoy no se ha aclarado, pero sus batallas han dado pie a cómics, pelis... y juegos como este. En él, las "depiladas" tropas de los griegos (con miembros como Aquiles u Odiseo) no tendrán el protagonismo absoluto. Podremos elegir bando para ver el conflicto desde las dos perspectivas.

El desarrollo será el propio de un beat ´em up masivo. Esto significa que nos tocará controlar a un solo héroe en cada misión, pero nuestros enemigos se contarán por centenares. A la hora de atacar podremos lanzar ataques rápidos, otros que rompen la defensa, encadenar combos, etc. Cuando acumulemos la suficiente energía, se nos permitirá entrar en un"modo furia", que aportará una contundencia bestial a nuestros espadazos.

EL DESARROLLO DE LAS MISIONES (en el que también cabrán tareas secundarias como proteger a gente o llegar a un lugar en un plazo concreto) estará muy influenciado por otro juego de la casa, *Dynasty Warriors*, o por films tan conocidos como 300, con lluvia de flechas incluida. Así pues, ¡preparaos para desatar vuestra ira, por Zeus! HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Tiene la intensidad de los *Dynasty Warriors*, y el cambio estético que le sienta muy bien. Esperemos que no se repita mucho tras unas horas...

LOS MUÑECOS LEGO volverán a viajar a una galaxia muy, muy lejana.







■ Marzo ■ LucasArts ■ Acción

LEGO STAR WARS III LAS GUERRAS CLON

STAR WARS NO TERMINÓ CON EL EPISODIO III y Anakin convertido en un churrasco. La factoría de George Lucas también narró las Guerras Clon (que se libraron tras el Episodio II) en una entretenida y vistosa serie de animación 3D que muy pronto se convertirá en una nueva entrega de las aventuras Lego.

Nosotros controlaremos a Anakin, Obi Wan y al maestro Yoda, entre decenas y decenas de personajes que podremos coleccionar. Además, como es marca de la casa, podremos combinar diferentes partes del cuerpo para crear personajes totalmente nuevos.

→ EL DESARROLLO MEZCLARÁ COMBATES, usando espadas o armas de fuego, con saltos y puzles sencillitos. Además, también pilotaremos naves espaciales. Todo con un desarrollo muy lineal pero con un montón de objetos por coleccionar y secretos escondidos.

El tono humorístico de los Lego volverá a convertirse en uno de sus mayores atractivos, especialmente en las hilarantes secu[...]cias que narrarán el argumen[...] siempre sin diálogos. Tamb[...] disfrutaremos de un sólido, a[...] que no rompedor, apartado t[...]nico. Los muñecos de plástico [...] combinarán con escenarios [...] corte realista y la banda sono[...] de la saga galáctica servirá [...] épico telón de fondo. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓ[N]

La fórmula tiene éxito, pero... ¿tendrá suficientes novedade[s] respecto a juegos anteriores?

LAS CLAVES



1 LA ESTÉTICA Y EL SENTIDO DEL HUMOR serán, como siempre, una de sus grandes bazas. Aunque sean secuencias mudas, os troncharéis.



2 EL RESPETO A LA LICENCIA promete ser escrupuloso. Cientos de personajes y lugares conocidos, con la música de Star Wars.

MUCHO MÁS

ESTRENOS

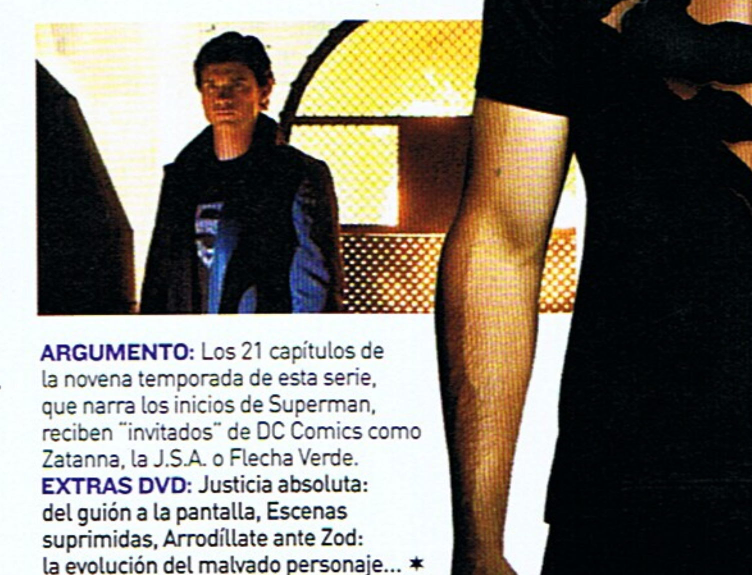
DVD



Smallville (9ª Temporada)

- Género Fantástica
- Protagonistas Tom Welling, Miles Millar, Justin Hartley...
- Director Varios
- Precio 40,95 €
- También en Blu Ray 50,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Los 21 capítulos de la novena temporada de esta serie, que narra los inicios de Superman, reciben "invitados" de DC Comics como Zatanna, la J.S.A. o Flecha Verde.
EXTRAS DVD: Justicia absoluta: del guión a la pantalla, Escenas suprimidas, Arrodíllate ante Zod: la evolución del malvado personaje... ✶



El Gran Vázquez

- Género Drama
- Protagonistas Santiago Segura, Mercé Llorens, Alex Angulo...
- Director Oscar Albar
- Precio 15,95 €
- También en Blu Ray 20 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: En los años 60, Vázquez es el mejor dibujante de tebeos de España gracias a personajes como las Hermanas Gilda o Anacleto. Lleva una vida caótica llena de deudas y engaños hasta que un gris contable de la editorial Bruguera decide que debe pasar por el aro como todo hijo de vecino. Pero hacerle cambiar no será nada fácil.
EXTRAS DVD: Making of, Escenas descartadas, Fotos del rodaje, Imágenes del storyboard, Audiocomentarios... ✶



El aprendiz de brujo

- Género Fantástica
- Protagonistas Nicolas Cage, Jay Baruchel, Monica Belucci...
- Director Jon Turteltaub
- Precio 18,95 €
- También en Blu Ray 26,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



ARGUMENTO: Balthazar Blake es un alto hechicero en el Manhattan de nuestros días que intenta defender la ciudad de su archienemigo Maxim Howarth. Como no puede hacerlo solo, recluta a Dave Stutler, un chico normal que oculta un gran potencial y tendrá que echar mano de todo su valor para sobrevivir al entrenamiento, salvar la ciudad y conseguir a la chica que ama.
EXTRAS DVD: Como se hizo, Escenas eliminadas, Descubre Blu-Ray 3D... ✶



MÚSICA

Call of Duty Black Ops: Zombies

Ya están disponible en descarga digital los 17 temas de la banda sonora de los niveles zombies de este juego. También se pueden comprar individualmente (0,99 €).

- Compañía Fontana
- Precio 11,99 €



LIBROS

Campo de concentración

Esta novela de Thomas M. Disch nos cuenta e encarcelamiento de un periodista en un camp de concentración experimental. Todo un clási de la ciencia ficción que se acaba de reeditar.

- Ed. La Factoría de Ideas
- Precio 16,5

VIDEOJUEGO

ESTRENOS

DVD



La red social

- Género Drama
- Protagonistas Jesse Eisenberg, Andrew Garfield...
- Director David Fincher
- Precio DVD 19,95 €
- También en Blu Ray 24,95 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★★
EXTRAS ★★★★





ARGUMENTO: La creación de Facebook y las luchas por la propiedad que se desencadenaron tras su éxito quedan retratadas en esta película, un sensacional relato de la revolución que cambió la forma de interactuar entre los seres humanos.
EXTRAS DVD: ¿Como pudieron hacer una película sobre Facebook?, La VIP de Ruby Skye, En la gruta del rey de la montaña... ✶



Hijos de la anarquía (2ª Temp.)

- Género Drama
- Protagonistas Charlie Hunnam, Katey Sagal, Mark Boone...
- Director Kurt Sutter
- Precio 31,95 €
- No disponible en otros formatos

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★☆☆



ARGUMENTO: Los Hijos de la Anarquía son una banda de motoristas fuera de la ley que viven, montan y mueren por la Hermandad. Operan en Charming, un tranquilo pueblo californiano en el que todo está controlado por ellos... hasta que llega a la ciudad un apacible hombre de negocios que en realidad pretende acabar con su dominio.
EXTRAS DVD: El código moral de los Hijos de la Anarquía, Escenas eliminadas, Tomas falsas... ✶



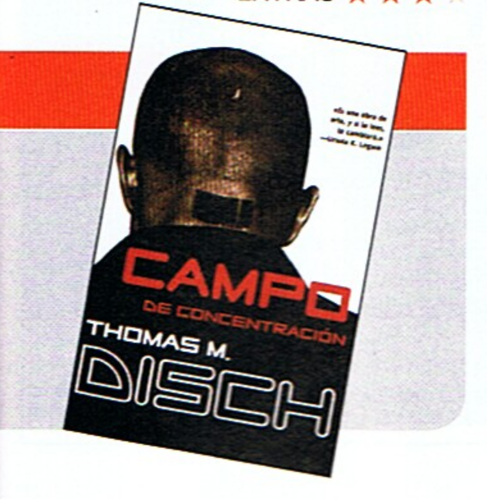
Imparable

- Género Fantástica
- Protagonistas Denzel Washington, Chris Pine... Doctor Tena...
- Director Tony Scott
- Precio 24,99 €
- También en DVD 13,99 €

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★☆



ARGUMENTO: Un tren cargado de material altamente tóxico e inflamable avanza descontroladamente llevándose todo lo que se le pone por delante. Un veterano ingeniero y un joven conductor urdirán un ingenioso plan para intentar pararlo antes de que llegue a descarrilar en un área densamente poblada.
EXTRAS DVD: La pista más rápida: el estreno de Imparable, Sin control: escenas peligrosas, Tirarse del tren: especialistas, En el decorado... ✶



CINE

Mañana, cuando la guerra empiece

Basada en las novelas de John Marsden, esta película narra como una guerra inesperada cambia violentamente la vida de un grupo de estudiantes.

- Productora DeAPlaneta
- Estreno 4 de marzo



IDEAS PARA COLECCIONISTAS

Objetos, cartas, figuras... el bazar para los más jugones

◀ ESTA FIGURA VIENE DEL ESPACIO

Y no solo eso, sino que además ha sobrevivido a los necromorfos de *Dead Space 2*. Ya habréis adivinado que es Isaac Clarke, el protagonista del juego, y como es de la marca Neca, la calidad está garantizada.
Más información en: www.play-asia.com
Precio: 24 €



¡HAY UN LICKER EN TU VENTANA! ▶

El terrorífico enemigo de *Resident Evil* protagoniza este lujoso diorama lleno de detalles. Solo existen 750 unidades en todo el mundo, así que corred a por el vuestro antes de que se agoten.
Más información en: www.hollywood-collectibles.com
Precio: 184 €



◀ UN ÁLBUM LLENO DE REALIDAD AUMENTADA

Los cazadores de Invizimals cuentan desde ahora con una útil herramienta. Gracias a este álbum podrán tener localizadas a sus criaturas, y lo mejor es que cada cromo tiene unos marcadores de realidad aumentada que permiten ver al Invizimal en movimiento usando la cámara de PSP.
Más información en: www.invizimals.com
Precio: 1,90 € (álbum) y 0,60 € (sobre de cromos)



◀ VIDA EXTRA PARA NO PASAR FRÍO

Ya tenemos ganas de que venga el buen tiempo, pero mientras tanto nos toca abrigarnos. Este gorro, con el champiñón de vida extra de los juegos de Mario, os vendrá de maravilla.
Más información en: www.thinkgeek.com
Precio: 9,60 €



A MARIO LE ENCAJAN TODAS LAS PIEZAS ▶

Aunque *New Super Mario Bros.* es un juego de plataformas, también se puede convertir en un puzle... literalmente. Este tiene 550 piezas, así que podréis seguir en compañía de Mario cuando terminéis vuestra partida en Wii.
Más información en: www.vistoenpantalla.com
Precio: 12,50 €

MANGA Y CÓMIC

Monster Hunter Orage

Hiro Mashima, el autor de Fairy Tail, firma esta adaptación de *Monster Hunter*, la saga de Capcom que arrasa en Japón. El protagonista es Shiki, un cazador que porta las espadas duales del viento.

Publicado por: Norma Editorial
Precio: 7,50 €



Los Vengadores

Una nueva época de Los Vengadores se abre con La Edad Heroica, una serie que quiere relanzar a este grupo de superhéroes. Sus autores son Bendis y John Romita Jr.

Publicado por: Panini
Precio: 2,90 €



EL MES QUE VIENE

Marcus se
la juega...

nosotros con él,
orque viajamos a San
rancisco para probar
EARS OF WAR 3, el
uego más esperado
e Xbox 360. ¡No
s perdáis nuestras
mpresiones!

¡Y NO TE PIERDAS EL ESPECIAL DEL LANZAMIENTO DE NINTENDO 3DS!

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios ajenos a nuestra voluntad. Lamentamos las molestias que se pudieran ocasionar.

STAFF

DIRECTOR: Manuel del Campo

REDACCIÓN
SUBDIRECTOR: Javier Abad
REDACTOR JEFE: David Martínez
JEFE DE SECCIÓN: Daniel Quesada

MAQUETACIÓN
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero
JEFE DE MAQUETACIÓN: Sole Fungairiño
MAQUETADOR: David Plana

SECRETARIAS DE REDACCIÓN:
Ana María Torremocha y Mª Jesús Arcones
COLABORADORES: Javier Gamboa, David Alonso, Juan Carlos Ramírez, Mario Jiménez , Carlos Hergueta, Borja Abadíe, Rafael Aznar, Gustavo Acero, Melissa

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

PUBLICIDAD
DIRECTOR COMERCIAL: José E. Colino
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES: Jessica Jaime
DIRECTORA DE PUBLICIDAD: Mónica Marín
PUBLICIDAD: Noemí Rodríguez
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD: Mónica Saldaña
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

axel springer 

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.
DIRECTORA GENERAL: Mamen Perera
DIRECTOR DE PUBLICACIONES DE VIDEOJUEGOS:
Amalio Gómez
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO-FINANCIERO:
José Aristondo
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Miguel Vigil
DIRECTORA DE DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES:
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE SISTEMAS: Javier del Val
DIRECTORA DE MARKETING: Belén Fernández

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: DISPAÑA.
Avda. Llano Castellano, 43, 2ª planta
28034 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotedic S.A. Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 04/2011

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43
ARGENTINA. York Agency, S. A.
MÉXICO. Pernas y Cía., S. A. de C. V.
VENEZUELA. Distribuidora Continental.

Printed in Spain

Publicación controlada por 



Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.

